چاپ دهم

مایزلیس

تئوری بنیادی شطرنج



ترجمه: رضا رضایی

به نام خداوند جان و خرد
کزین برتر اندیشه برنگذرد

مایزلیس

تئوری بنیادی شطرنج

ترجمه

رضا رضایی

انتشارات فرزین

سرشناسه : مایزلیس. Maizelis, I. L.
عنوان و نام پدیدآور : تئوری بنیادی شطرنج/مایزلیس؛ ترجمه رضا رضایی.
مشخصات نشر : تهران: فرزین، ۱۳۷۶.
مشخصات ظاهری : ۶۸۸ص.: مصور.؛ ۱۲×۱۷ س م.
شابک : ۹۷۸-۹۶۴-۹۰۰۰۶-۱-۹
یادداشت : عنوان به انگلیسی: Chess: Fundamental Theory.
یادداشت : چاپ دوم: ۱۳۷۸ سوم: ۱۳۸۰ چهارم: ۱۳۸۲ پنجم: ۱۳۸۳
ششم: ۱۳۸۴ هفتم: ۱۳۸۶ هشتم: ۱۳۸۸ نهم: ۱۳۸۹ چاپ دهم: ۱۳۹۱
موضوع : شطرنج - قواعد - مسابقه - آخر بازی.
شناسه افزوده : رضایی، رضا، ۱۳۳۵، مترجم
رده بندی کنگره : ۱۳۷۶ ۹ت۲م/GV۱۴۵۷
رده بندی دیویی : ۷۹۴/۱۲
شماره کتابشناسی ملی : ۷۹۳۰-۷۸م

فـرزین
انتشارات فرزین

مایزلیس تئوری بنیادی شطرنج

این اثر ترجمه‌ای است از Chess: Fundamental Theory اثر Maizelis Ilia Levovic

نویسنده: مایزلیس ایلیالوویچ
ترجمه: رضا رضایی
حروفچین و صفحه‌آرا: سپیده غیاثی
چاپ و صحافی: طیف‌نگار
شمارگان: ۱۰۰۰ جلد
چاپ دهم: ۱۳۹۱
بهـا: ۱۲۰۰۰ تومان
شابک: ۹۷۸-۹۶۴-۹۰۰۰۶-۱-۹ ISBN: 978-964-90006-1-9

انتشارات فرزین: خیابان انقلاب، ابتدای خیابان دانشگاه، شماره ۱۷۴
تلفن فروشگاه: ۰۶ ۲۴ ۴۶ ۶۶ دفتر مرکزی: ۹۰ ۴۱ ۴۸ ۶۶

فهرست

فصل دهم : مبانی تئوری گشایشها

فصل یازدهم : مسائل جدید گشایشها / ۶۱۵

فصل دوازدهم : ده بازی نمونه

مقدمهٔ مترجم

شطرنج هنر ملّی ایرانیان به شمار می‌رود. امروزه نظر غالب این است که شطرنج در هند اختراع شد، اما در ایران نشوونما یافت. در هر حال، کسی در این موضوع تردید ندارد که بازی شطرنج در قرن ششم میلادی در میان ایرانیان رواج یافت و تحولاتی را پشت سر گذاشت و کاملتر شد. در کتابهای مربوط به قرون اولیهٔ هجری از انواع منسوبه [پوزیسیون] و تعبیه [وضعیت گشایشی] سخن به میان آمده است. در کتاب عجایب المقدور فی نوائب تیمور و نیز در کتاب فارسی نفایس الفنون اطلاعات و مطالبی دربارهٔ شطرنج به چشم می‌خورد.

نخستین نویسندهٔ مهم شطرنج جدید در اروپا، **روی لوپس دِ سگورا** (اسپانیایی) بود که در قرن شانزدهم می‌زیست. در اواسط قرن هجدهم عصر جدیدی در شطرنج آغاز شد و قهرمان برجستهٔ آن روزگار **فیلیدور** (آهنگساز و شطرنجباز فرانسوی) بود که در بازی چشم بسته، یا به گفتهٔ ایرانیان «شطرنج غایب»، مهارت کامل داشت. در اواسط قرن نوزدهم رفته رفته شطرنج به صورت یک علم درآمد.

امروزه شطرنج ورزش شمارهٔ یک بسیاری از کشورهاست (بخصوص در اروپای شرقی و شوروی سابق) و ورزش فکری مهمی برای جوانان در بیشتر نقاط جهان به شمار می‌رود.

شطرنج به دلیل قدرت سرگرم کنندگی و جاذبه‌های ذوقی و منطقی‌اش بسیاری از فیلسوفان، هنرمندان، دانشمندان، و سیاستمداران را شیفتهٔ خود کرده است. کسانی چون **ژان ژاک روسو**، **بنجمین فرانکلین**، **فردریک کبیر**، **ناپلئون بوناپارت**، **مندلیف**، **والتر اسکات**، **ولتر**، **مونتسکیو**، **پطر کبیر**، **روبسپیر**، **لینکلن**، **فیدل کاسترو**، **چه‌گوارا**، **مارشال تیتو**، **چارلز دیکنز**، **تولستوی**، **ماکسیم گورکی**، **پوشکین**، **تورگنیف**، **اشتفان تسوایگ**، **ریشارد اشتراوس**، و... شطرنجباز و دوستدار شطرنج بوده‌اند. شطرنج وسیلهٔ تمرکز فکری، تقویت حافظه، پرورش هوش، فنّ برنامه‌ریزی و طرّاحی، و یادگیری اصول استراتژی و تاکتیک است. در طول تاریخ بشر

هیچ بازی و اشتغالی این قدر شیفته و علاقه‌مند نداشته است و این اندازه در میان ملل و اقوام رواج نیافته است. در این مربعهای سفید و سیاه چه جادویی نهفته است که این گونه آدمیان را مسحور خود می‌کند؟

▣ ▣ ▣

امروزه بشرِ رهرو علم، برای تکمیل کامپیوترها و ابداع سیستمهای هوشمند به بهره‌گیری از عناصر شطرنج روی آورده است. اختراع هوش مصنوعی بدون یاری شطرنج و شطرنجبازان ناممکن می‌نماید. بسط سیستمهای مدیریت و برنامه‌ریزی خودکار، با استفاده از کیفیت محاسبه و نحوهٔ قضاوت در شطرنج است که میسر شده است. هنر فرماندهی کلان و مدیریت وضعیتهای بحرانی و آشوبناک با یاری شطرنج است که پیشرفت می‌کند...

هدف بسیاری از دوستداران شطرنج در انجام این بازی، **تقویت ذهن و بهره‌گیری از زیباییهای تفکّر** است.

▣ ▣ ▣

کتاب **تئوری بنیادی شطرنج** اثر **مایزلیس** شطرنجباز نامدار روس است و به این قصد نوشته شده است که خوانندهٔ علاقه‌مند گام به گام و به صورت علمی و منظّم اصول شطرنج را بیاموزد، و نهایتاً پس از اتمام مطالعهٔ فصلهای دوازده گانهٔ آن بتواند همچون شطرنجبازی آگاه در مسابقات شرکت کند و از دانسته‌های خود بهره گیرد. کتاب به گونه‌ای نوشته شده است که خواننده به تدریج مباحث و مطالب را جذب و هضم می‌کند. فرض بر این است که خواننده بعد از فهم کامل هر موضوع به سراغ موضوع بعدی می‌رود. **در شش فصل نخست، اصول و کلیات بازی شطرنج ارائه می‌شود و هدف در شش فصل بعد، افزایش مهارت و معلومات است.** نویسندهٔ کتاب روشی اصیل در پیش گرفته است. او خواننده را با **مفاهیم بنیادی** آشنا می‌کند، و نه صرفاً انجام این یا آن حرکت. شطرنجباز باید در هر موقعیت و وضعیتی بتواند راه صحیح را از راه خطا تشخیص دهد. پس با محفوظاتِ صرف نمی‌توان به موفقیت رسید. شطرنج را باید طوری آموخت که بتوان بازی کرد و مسابقه داد.

در شطرنج، **هوش و تخیّل مهمتر از حافظه است.** بسیاری از

شطرنجبازان به قدر کافی حرکتها و ادامه‌های مختلف گشایشی را در ذهن دارند (حافظه‌شان قوی است)، اما در پوزیسیونهای ناآشنا و جدید با دشواریهایی مواجه می‌شوند که قادر به حلّ آنها نیستند (هوش و تخیل آنها قوی نیست). با یادگیری مفاهیم بنیادی و اصول استراتژی و تاکتیک در واقع قوهٔ تخیّل و هوش شطرنجباز تقویت می‌شود و او می‌تواند در وضعیتهای حساس و بحرانی بهتر تصمیم‌گیری کند و هدفها را بهتر تشخیص دهد.

بازی شطرنج پر از افت و خیز است. شطرنجباز باید با اعصاب محکم و ارادهٔ استوار سر رشته را در دست خود حفظ کند. گاه برتری از دست می‌رود، مهاجم به دفاع می‌افتد، مدافع ابتکار عمل را از آن خود می‌کند، اشتباهاتی پیش می‌آید، و خلاصهٔ کلام بازی شطرنج آکنده از نوسانها، فراز و فرودها، هیجانها و کشاکشهاست. شطرنجباز باید در هر لحظه در پی بهترین امکان باشد و ضمن اینکه به اصول بازی وفادار می‌ماند اسیر کلیشه‌ها و قالبهای ذهنی نشود. افزایش تجربه، انجام بازیهایی مکرّر، و اندیشیدنهای دوباره به راههایی که طی کرده‌ایم، سبب تقویت قوهٔ قضاوت می‌شود. به یاد داشته باشید که آنچه در بازی کشف می‌کنید به مراتب مهمتر و با ارزشتر از آموخته‌های قبلی است. یادگیری هنگامی ثمر بخش است که ذهن شطرنجباز امکانهای موجود را تشخیص دهد، ایده‌ها و مفاهیم را دریابد، و به غنا و زیبایی بازی شطرنج پی ببرد. تلفیق منطق و تخیل در این بازی سبب شده که شطرنج امروزه بخشی از میراث فرهنگی بشر به شمار آید. شطرنج را "بازی خردمندان" خوانده‌اند، "ورزش ذهن"، "نبرد اندیشه‌ها"، "پیکار شخصیتها"، "جنگ روانها"، و...

▣ ▣ ▣

در مطالعهٔ کتاب حاضر شتاب نورزید، به **مفاهیم بنیادی** توجه داشته باشید، مطالب را به ترتیبی که آمده است مطالعه کنید، از آموخته‌های خود در مباحث بعدی بهره بگیرید، از امکانهایی که در هر صحنه توجّهتان را جلب می‌کند سرسری نگذرید، و در ضمن به توصیهٔ نویسندهٔ کتاب، به محض احساس خستگی از مطالعه دست بکشید و فقط مواقعی که آمادگی و فراغت ذهنی دارید به مطالعه ادامه دهید. لازم است تک تک نمودارها را در صفحهٔ

شطرنج بچینید، حتی‌الامکان از دو صفحهٔ شطرنج استفاده کنید (یکی برای پوزیسیون اصلی و ادامهٔ اصلی، و دیگری برای شاخه‌های فرعی و تفسیرهای جنبی) تا از هر گونه اغتشاش احتمالی جلوگیری شود. به هنگام بروز مشکل در فهم مطالب یا تفسیر و قضاوت پوزیسیونها، حتماً با فرد ورزیده‌تری مشورت کنید، و خلاصه آنکه تا مطلبی را خوب نفهمیده‌اید به سراغ مطلب بعدی نروید.

▣ ▣ ▣

بسیاری از شطرنجبازان مطرح ایران یادگیری اصول شطرنج را با مطالعهٔ ترجمهٔ قبلی همین کتاب (به نام **شطرنج و تئوری آن**) آغاز کرده‌اند. این کتاب مزیتها و فایده‌های منحصر به فردی در مقایسه با آثار مشابه داشته است. **مربیان وکارشناسان شطرنج درسودمندی این کتاب متفق‌القول هستند.**

از همین رو، ضرورت ترجمهٔ مجدد و انتشار کتاب حاضر مدتها بود که احساس می‌شد. با تشویق و حمایت آقای حسین غیاثی، مدیر محترم انتشارات فرزین، نگارنده به ترجمهٔ کتاب حاضر از متن انگلیسی پرداخته است. ضمن ارج نهادن به کار مترجم قبلی این اثر، آقای استپانیان، امیدوارم که این ترجمه نیز مقبول نظر شطرنجبازان و فرهنگ دوستان قرار گیرد. رانِ ملخی است توشهٔ راه شطرنجبازان میهنم برای تسخیر آوردگاهها و صعود به پلکانی که در خور شأن و پیشینهٔ ایرانیان است.

گذشت زمان بر پیشانی کایسا، الههٔ شطرنج، شیار نمی‌افکند و او همچنان خنده به لب نظاره‌گر ماست.

▣ ▣ ▣

اینک به دلیل استقبال دوستداران شطرنج کتاب حاضر به چاپ دهم رسیده و کلیه غلطهای چاپی نیز اصلاح شده است. ضمن تشکر از آقای ابوالقاسم نجیب، داور بین المللی شطرنج، امیدوارم این کتاب همچنان مورد استفادهٔ شطرنج آموزان و مربیان آگاه قرار گیرد.

رضا رضایی

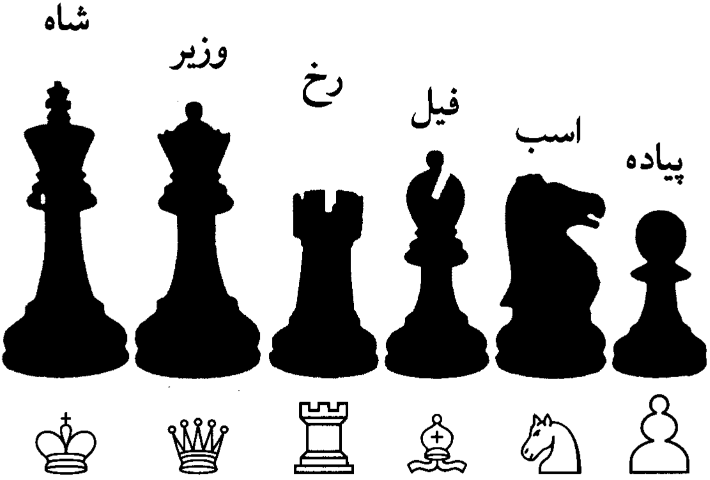
فصل اول

توضیح بازی

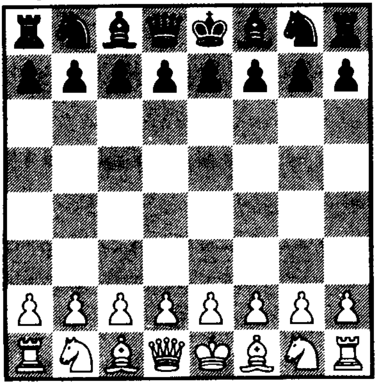
۱ - ۱. صفحهٔ شطرنج و مهره‌ها. هدف بازی.

صفحهٔ شطرنج را طوری در مقابل خود قرار دهید که آخرین خانهٔ سمت راست، سفید باشد.

هر بازیکن ۱۶ مهره دارد که عبارتند از ۸ پیاده و ۸ سوار (شامل شاه، وزیر، دو فیل، دو اسب، و دو رخ). قوای طرفین از لحاظ کمیّت مساوی است و تنها رنگ آنها تفاوت دارد که معمولاً سفید و سیاه است.



آرایش نیروهای طرفین در آغاز بازی در نمودار ۱ مشخص شده‌است.



(۱)

نیمی از صفحه را که در طرف شاه قرار دارد **جناح شاه** می‌نامند و نیمه دیگر را که درطرف وزیر قرار دارد **جناح وزیر** می‌خوانند. آرایش مهره‌های طرفین مانند هم است. رخها در دو گوشه، سپس اسبها، بعد فیلها و سرانجام شاه و وزیر در وسط قرار می‌گیرند. توجه کنید که وزیر سفید در خانهٔ سفید و وزیر سیاه در خانهٔ سیاه است، و محل استقرار دو شاه، خانهٔ غیرهمرنگ آنهاست (یعنی شاه سفید در خانهٔ سیاه، و شاه سیاه در خانهٔ سفید قرار دارد).

سوارها حرکتهای متفاوتی دارند و در صفحهٔ شطرنج به هر سمتی حرکت می‌کنند، اما پیاده‌ها فقط رو به جلو دارند و هیچگاه به عقب برنمی‌گردند. دربارهٔ خصوصیات سوارها و پیاده‌ها بعداً بحث خواهیم کرد.

هدف در بازی شطرنج به دام انداختن شاه حریف واصطلاحاً "مات کردن" آن است.

۱ - ۲. نامگذاری خانه‌ها و ثبت حرکات.

ردیفهای افقی یا عرضها را از پایین به بالا با اعداد ۱ تا ۸ مشخص می‌کنیم، و ردیفهای عمودی یا ستونها را از چپ به راست با حروف a تا h. به این ترتیب هر خانه‌ای از ۶۴ خانهٔ شطرنج را می‌توانیم با یک حرف و یک عدد مشخص کنیم. باتوجه به محل تلاقی هر عرض با هر ستون، خانهٔ محل تلاقی نامگذاری می‌شود. مثلاً در نمودار ۱، شاه سفید در خانهٔ el، وزیر سیاه در خانهٔ d8، پیادهٔ جلو وزیر سفید در خانهٔ d2 و... قرار دارد. درنمودار ۲، نام تمام ۶۴ خانهٔ شطرنج مشخص شده است. هر شطرنجبازی باید نامگذاری خانه‌ها را به خوبی بداند.

(۲)

8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1
	a	b	c	d	e	f	g	h

۱-۳. طرز بازی

بازی شطرنج با جابه‌جا کردن مهره‌ها در صفحه انجام می‌شود. این جابه‌جا کردنها را حرکت می‌نامیم. حرکت به نوبت صورت می‌گیرد، اما در آغاز بازی همیشه نوبت حرکت با سفید است. معمولاً به حکم قرعه تعیین می‌کنند که چه کسی صاحب مهرهٔ سفید است و چه کسی صاحب مهرهٔ سیاه، اما این قرعه جنبهٔ تصادفی ندارد بلکه براساس جدولها و مقرّراتی صورت می‌گیرد که در هر مسابقه رعایت می‌شود.

پس از اولین حرکت سفید، نوبت به سیاه می‌رسد. پس از حرکت سیاه، باز نوبت به سفید می‌رسد که دومین حرکت را انجام دهد، و سپس سیاه دومین حرکت خود را بازی می‌کند. به همین ترتیب، طرفین به نوبت حرکتهای خود را انجام می‌دهند.

در هر حرکت مهره‌ای جابه‌جا می‌شود. قرار دادن مهره در خانه‌ای که یک مهرهٔ دیگر خودی در آن قرار دارد امکان‌پذیر نیست، اما می‌توان مهره را در خانهٔ تحت اشغال مهرهٔ حریف گذاشت (البته با رعایت صحیح مقررات و قوانین) که در این حالت، باید مهرهٔ حریف را **گرفت**، یعنی از صفحه خارج کرد.

برای ثبت حرکات، باید نام یا علامت اختصاری مهره و خانه‌ای را که مهره به آن رفته است نوشت. مثلاً اگر بنویسیم ♗c4 معنی‌اش این است که فیل (از هر خانه‌ای که بوده) به خانهٔ c4 رفته است. در مورد پیاده‌ها نیازی به ذکر نام یا علامت پیاده نیست و نوشتن خانهٔ مقصد کفایت می‌کند. مثلاً اگر بنویسیم e4 منظورمان این است که پیاده از محل قبلی‌اش به خانهٔ e4 رفته است.

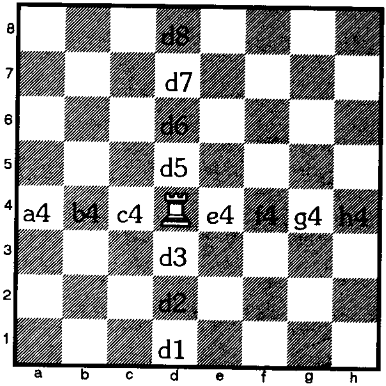
روشهای دیگری نیز برای ثبت حرکات وجود دارد، اما روشی که توضیح دادهایم سادهترین و رایجترین روش است.

۱-۴. حرکت مهرهها. تعویض

♜ رُخ ♖

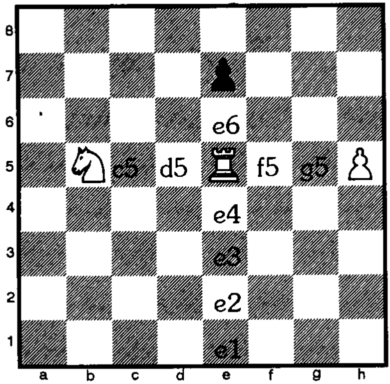
رخ میتواند در عرض و ستون (یعنی به طور افقی و عمودی) به هر تعداد خانهٔ خالی حرکت کند. در نمودار ۳ رخی که در خانهٔ d4 قرار دارد میتواند به هر کدام از ۱۴ خانهٔ مشخص شده حرکت کند. در نمودار ۴، رخ فقط به ۹ خانه میتواند برود زیرا اسب سفید در b5 و پیادهٔ سفید در h5 و پیادهٔ سیاه در e7 دامنهٔ عمل آن را کمتر کردهاند. البته در نمودار ۴، رخ میتواند در خانه e7 مستقر شود که دراین صورت، پیادهٔ سیاه را میگیرد و از صفحه خارج میکند. پس در نمودار ۴ تعداد حرکتهای ممکن رخ ده است.

(۳)



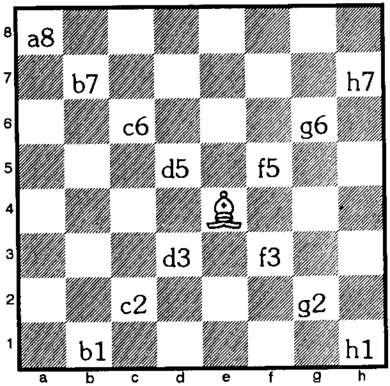
در همین نمودار، رخ نمی‌تواند اسب b5 و پیادهٔ h5 را بگیرد چون هر دوآنها سفید و خودی‌اند.

(۴)



فیل

فیل به صورت مورّب و قطری به هر تعداد خانهٔ خالی می‌تواند حرکت کند. فیل حداکثر به ۱۳ خانه می‌تواند حرکت کند، مشروط به‌اینکه در مرکز صفحه مستقر باشد (یعنی در یکی از خانه‌های e4، d4، e5، d5) و مهره‌ای مسیرش را مسدود نکرده باشد، مانند فیل نمودار ۵. اما در همین نمودار، اگر فیل درb7 بود فقط ۹ حرکت داشت و اگر در a1 بود فقط ۷ حرکت.



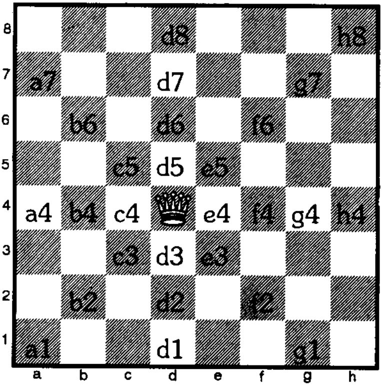
(۵)

عجالتاً می‌توانیم نتیجه بگیریم که قدرت تحرک رخ بیشتر از فیل است (۱۴ خانه در برابر ۱۳ خانه). اما با اندکی دقت در می‌یابیم که فیل فقط در خانه‌های سفید یا سیاه قادر به حرکت است، حال آنکه رخ هم به خانه‌های سفید می‌تواند برود و هم به خانه‌های سیاه. همین امر است که برتری رخ را نسبت به فیل آشکار می‌کند. فیلی که در ابتدا در خانهٔ سفید بوده است فقط در خانه‌های سفید رفت و آمد می‌کند و فیلی که در آغاز در خانهٔ سیاه قرار داشته تا ابد در خانه‌های سیاه حرکت خواهد کرد.

به فیل نوع اول **فیل سفیدرو**، و به فیل نوع دوم **فیل سیاه‌رو** می‌گوییم.

♕ وزیر ♛

وزیر قویترین سوار شطرنج است زیرا می‌تواند هم مانند رخ حرکت کند و هم مانند فیل. وزیر اگر در مرکز صفحهٔ شطرنج باشد به ۲۷ خانه دسترسی دارد (نگاه کنید به نمودار ۶). اما وزیر از مجموع رخ و فیل هم قویتر است

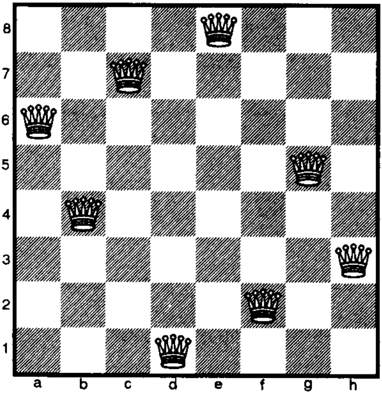


(۶)

زیرا هم سفیدرو است و هم سیاه‌رو.

مسئلهٔ هشت وزیر

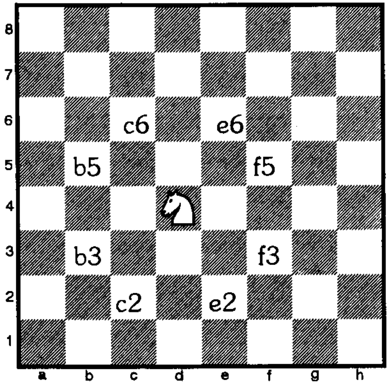
در نمودار ۷، هشت وزیر می‌بینید که طوری قرار گرفته‌اند که نتوانند یکدیگر را زیر ضرب داشته باشند. ثابت شده که در ۹۲ حالت چنین آرایشی امکان‌پذیر است. نمودار ۷ یکی از ساده‌ترین حالتهاست. شما هم سعی کنید تا چند حالت دیگر را بیابید.



(۷)

♘ اسب ♞

حرکت اسب جالبتر از حرکت مهره‌های دیگر است. اسب به صورت L و در هر جهتی قادر به حرکت است. حرکت اسب به نوعی تلفیقی از حرکت فیل و حرکت رخ است، اما رخ و فیل می‌توانند تعداد خانه‌های دلخواه را طی کنند لیکن تحرک اسب محدود است. به این علت، رخ و فیل و وزیر را سوارهای "دورزن" یا "دوربُرد" نیز می‌خوانند. حداکثر حرکات ممکن اسب (به شرطی که در مرکز قرار داشته باشد) ۸ حرکت است که در نمودار ۸ می‌بینید. در همین نمودار، اگر اسب در a1 بود فقط به دو خانهٔ b3 و c2 می‌توانست برود.

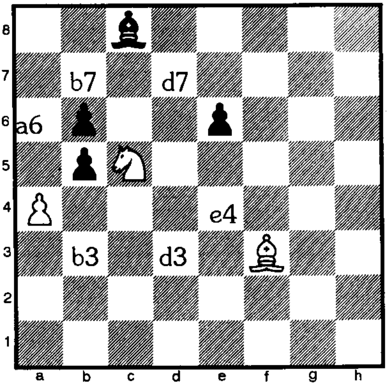


(۸)

توجه کنید که اسب با هر حرکت رنگ خانهٔ خود را عوض می‌کند و از این رو، نهایتاً به همهٔ خانه‌ها دسترسی دارد. به این ترتیب، نقص اسب در مقایسه با فیل (که ناشی از تحرک کمتر است) با این مزّیتی که ذکر کردیم

جبران می‌شود. یک مزیت مهّم دیگر اسب این است که در آنِ واحد می‌تواند ۸ مهرهٔ حریف را زیر ضرب بگیرد، در حالی که فیل و رخ بیش از چهار مهرهٔ حریف را نمی‌توانند در آن واحد مورد حمله قرار دهند. در مجموع، و با توجه به مزایا و معایب اسب و فیل نسبت به یکدیگر، و نیز با توجه به تجربهٔ عملی شطرنجبازان، اسب و فیل از لحاظ قدرت معادل یکدیگر به شمار می‌روند.

همچنین اسب برخلاف سوارهای دیگر می‌تواند از روی مهره‌های خودی یا حریف جهش کند یا بپرد. در نمودار ۹، اسب خانهٔ c5 می‌تواند به هر شش خانه‌ای که نامگذاری شده‌اند حرکت کند. در این نمودارمی‌بینید که ۱) اسب c5 نمی‌تواند پیادهٔ a4 را بگیرد چون خودی است؛ ۲) اسب در مسیر حرکت خود به a6، از روی پیاده‌های b5 و b6 می‌جهد؛ و ۳) اسب می‌تواند پیادهٔ e6 سیاه را بگیرد. البته اگر اسب پیادهٔ e6 سیاه را بگیرد، فیل



(۹)

سیاه در c8 که مدافع پیادهٔ e6 است می‌تواند اسب را از صحنه خارج کند.

دراین صورت، یک "تعویض" انجام شده است. در این تعویض، سفید ضرر می‌کند زیرا پیاده‌ای را می‌گیرد و اسبی را از دست می‌دهد، یعنی مهرهٔ باارزش‌تر را با مهرهٔ کم‌ارزش‌تری تعویض می‌کند.

تعویض فیل و اسب معمولاً بی‌ضرر است، زیرا این دو معادل‌اند. به هنگام تعویض، باید دقت کرد وارزش مهره‌ها را درنظر گرفت. مثلاً تعویض سوارهای سبک (یعنی اسب و فیل) با سوارهای سنگین (رخ و وزیر) به نفع ما تمام می‌شود، و عکس آن به ضرر ماست. دراین باره بعداً به تفصیل صحبت خواهیم کرد.

سفر اسب

یک مسئلهٔ جالب این است که سعی کنید اسبی را از تمام خانه‌های شطرنج عبور دهید بی‌آنکه دوبار از خانه‌ای عبور کند، و به خانه‌ای که شروع کرده‌اید برگردید.

(۱۰)

31	54	47	8	33	10	27	50
46	7	32	53	28	49	34	11
5	30	55	48	9	36	51	26
56	45	6	29	52	25	12	35
43	4	57	20	61	14	37	24
58	19	44	1	40	23	62	13
3	42	17	60	21	64	15	38
18	59	2	41	16	39	22	63

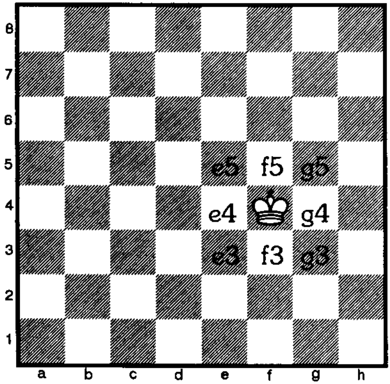
یکی از راه‌حلهای این مسئلهٔ قدیمی در نمودار ۱۰ آمده است. اعداد، مسیر حرکت اسب

را نشان می‌دهند. این مسئله به طرق گوناگونی حل شده است. در راه حل نمودار ۱۰، مجموع اعداد افقی و عمودی برابر است با ۲٦۰، و مبدأ حرکت، علاوه‌بر خانهٔ d3، یکی از خانه‌های d6 و c2 و f2 و f7 نیز می‌تواند باشد. جالب آنکه اگر مسیر حرکت اسب را رسم کنیم، شکل متقارن بسته‌ای به دست می‌آید.

♔ شاه ♚

شاه می‌تواند به هر یک از هشت خانهٔ اطراف خود حرکت کند، یعنی می‌تواند یک خانه در عرض یا ستون یا قطر جابه‌جا شود، و حق ندارد بیش از یک خانه حرکت کند.

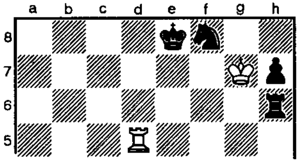
(۱۱)



شمار حداکثر حرکات ممکن برای شاه، چنانکه در نمودار ۱۱ می‌بینید، ۸ است (در صورتی که در حاشیهٔ صفحهٔ شطرنج قرار نداشته باشد). طبق

قواعد بازی شطرنج، شاه حق ندارد در خانه‌ای که زیر ضرب یا در تیررس مهره‌های حریف است مستقر شود.

(۱۲)



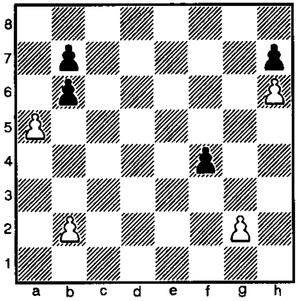
در نمودار ۱۲، شاه سفید در g7 می‌تواند رخ سیاه در h6 را بگیرد. در ضمن می‌تواند به هر یک از خانه‌های g8 و h8 حرکت کند، اما نمی‌تواند پیادهٔ h7 یا اسب f8 را بگیرد یا به خانه‌های f7 و f6 و g6 برود زیرا همهٔ این خانه‌ها در زیر ضرب مهره‌های سیاه هستند. در همین نمودار ۱۲، اگر نوبت حرکت با سیاه باشد و او بخواهد با شاه بازی کند، شاه سیاه فقط به خانهٔ e7 می‌تواند برود زیرا خانه‌های دیگر همه در تیررس مهره‌های سفید قرار دارند.

۱-۵. حرکت پیاده. آنپاسان. ترفیع

پیاده ضعیفترین مهره است و فقط یک خانه رو به جلو حرکت می‌کند. استثنائاً پیاده‌ای که هنوز حرکت نکرده باشد (یعنی در خانهٔ اولیه‌اش باشد) می‌تواند بنا به میل شطرنجباز دو خانه به پیش برود. یعنی پیاده‌های سفید می‌توانند از عرض ۲ به عرض ۴، و پیاده‌های سیاه می‌توانند از عرض ۷ به عرض ۵ حرکت کنند.

پیاده با حرکت عادی خود نمی‌تواند مهرهٔ حریف را بگیرد و به جای آن بنشیند. پیاده در صورتی می‌تواند مهرهٔ حریف را بگیرد که مهرهٔ حریف یک خانه جلوتر و در ستون مجاور قرار داشته باشد. به عبارت دیگر، پیاده "راست" می‌رود و "کج" می‌زند.

(۱۳)



برای روشن شدن مطلب به نمودار ۱۳ نگاه کنید. پیادهٔ a5 سفید هم می‌تواند حرکت عادی خود را انجام دهد و به a6 برود و هم می‌تواند پیادهٔ b6 سیاه را بگیرد و خود به جای آن بنشیند. اگر پیادهٔ a5 سفید به a6 برود، سیاه خواهد توانست با پیادهٔ b7 خود آن را بگیرد.

در نمودار ۱۳ اگر نوبت حرکت با سیاه باشد، پیادهٔ b6 هم می‌تواند پیادهٔ a5 را بگیرد و به جای آن بنشیند و هم می‌تواند یک خانه به جلو حرکت کند و در b5 مستقر شود.

پیادهٔ b2 سفید چون در محل استقرار اولیهٔ خود قرار دارد می‌تواند بنا به میل شطرنجبازی که صاحب مهرهٔ سفید است به b3 یا b4 برود. پیادهٔ h6 سفید و پیادهٔ h7 سیاه قادر به حرکت نیستند زیرا مسیر حرکتشان مسدود شده است. در این حالت می‌گوییم که پیاده‌ها **بلوکه** هستند.

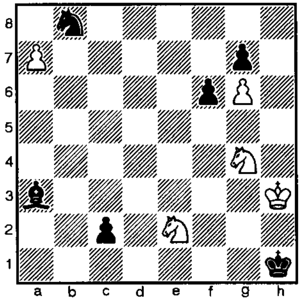
پیادهٔ f4 سیاه دو خانهٔ e3 و g3 را زیر ضرب دارد. اگر پیادهٔ g2 سفید به g3 برود، پیادهٔ f4 می‌تواند آن را بگیرد. اما اگر پیادهٔ g2 که تا به حال حرکتی نکرده است، از حق خود استفاده کند و دو خانه پیشروی کند و در g4 مستقر شود چه اتفاقی می‌افتد؟ آیا پیادهٔ سفید از خانهٔ خطرناک g3 جهیده است؟ طبق قوانین شطرنج، پیادهٔ سیاه هنوز می‌تواند پیادهٔ g سفید را بگیرد اما خود در g3 مستقر می‌شود، یعنی در خانه‌ای پیادهٔ حریف را می‌گیرد که محل عبور آن بوده است. این نوع حرکت پیاده را **آنپاسان** می‌نامند که معنی آن گرفتن پیادهٔ در حال عبور است. حق آنپاسان فقط یک بار برای پیاده محفوظ است. اگر حرکت دیگری انجام شود، در نوبت

حرکت بعدی حق آنپاسان از بین می‌رود.

در اینجا بد نیست با چند اصطلاح آشنا شویم. به نمودار ۱۳ نگاه کنید. پیاده‌هایی مانند b2 و g2 را "عقب افتاده" می‌خوانند که این امر در مقایسه با a5 و h6 روشن می‌شود. پیاده‌های a5 و h6 "پیش‌رفته" اند. پیاده‌های f4 و h7 را "منفرد" یا "ایزوله" می‌نامند زیرا در ستونهای مجاور آنها پیادهٔ خودی وجود ندارد تاآز آنها حمایت کند. پیادهٔ b7 و b6 را "دوبله" یا "دو پشته" یا "مضاعف" می‌خوانند. اگر سیاه پیادهٔ a5 را بگیرد پیاده‌هایش از حالت "دوبله" خارج می‌شوند و صورت منظمی می‌یابند و مدافع یکدیگر می‌شوند. در این صورت پیاده‌های سیاه "متصل" خواهند بود.

یک خاصیت مهم پیاده‌ها این است که اگر به آخرین خانهٔ پیشروی خود برسند حق ترفیع می‌یابند. مثلاً اگر سفید یکی از پیاده‌های خود را به عرض هشتم برساند می‌تواند در همان لحظه پیادهٔ خود را از صفحه خارج کند و به جای آن یک سوار قرار دهد که البته هر شطرنجبازی قویترین سوار یعنی وزیر را ترجیح می‌دهد (در بعضی از حالتهای خاص ممکن است اسب یا رخ یا فیل کارسازتر باشند). این تبدیل پیاده به سوار را **ترفیع** یا **ارتقا** می‌نامند.

(۱۴)



در نمودار ۱۴ سفید می‌تواند اسب b8 را با پیادهٔ a7 خود بگیرد. در این صورت، هم مهرهٔ حریف یعنی اسب را از صفحه خارج می‌کند و هم مهرهٔ خود یعنی پیاده را؛ و یک سوار (غیراز شاه) در b8 مستقر می‌کند. به نظر می‌رسد که اگر

نوبت با سیاه باشد می‌تواند فیل خود را از a3 به d6 ببرد تامهرهٔ سفید را پس از ترفیع آن از میدان خارج کند. اما با اندکی دقت می‌توان دید که پیادهٔ a7 می‌تواند به a8 پیشروی کند و دراین خانه ترفیع یابد و به سوار تبدیل شود.

در نمودار ۱۴، پیاده‌های c2 و a7 و f6 پیاده‌های "آزاد" یا "رونده" هستند زیرا در مسیر پیشروی آنها پیاده‌ای وجود ندارد. اسب g4 می‌تواند پیادهٔ f6 را بگیرد تا پس از گرفته شدن این اسب به توسط پیادهٔ g7 سیاه، پیادهٔ g6 آزاد شود و به سوی وزارت پیش رود. در این عمل، اسب g4 فدا می‌شود تا پیادهٔ g6 آزاد گردد. در این حالت، می‌گویند که سفید اسب را "قربانی "کرده است.

۱-٦. کیش و مات

همان طور که قبلاً گفتیم، هدف طرفین در بازی شطرنج به دام انداختن شاه حریف یا مات کردن شاه حریف است. پس وظیفهٔ همهٔ مهره‌ها روشن می‌شود: دفاع از شاه‌خودی و حمله به شاه حریف. مات شدن شاه سفید یا سیاه به معنی خاتمهٔ بازی است و کسی که شاه حریف را مات کرده است فاتح نبرد به شمار می‌رود.

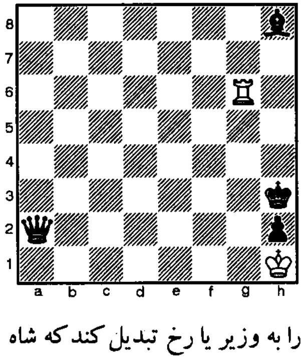
شاه حق ندارد به خانه‌ای برود که زیر ضرب مهرهٔ حریف باشد. اگر شطرنجبازی اشتباهاً شاه خود را در خانه‌ای قرار دهد که زیر ضرب مهرهٔ حریف باشد، موظف است که شاه را به محل قبلی خود برگرداند و به جای حرکت غیرقانونی‌اش، با شاه خود حرکت دیگری انجام دهد که قانونی باشد. اصولاً در بازی شطرنج، لمس مهره مترادف است با حرکت حتمی آن مهره، و بازیکن باید با مهرهٔ لمس شده بازی کند. همچنین اگر بازیکنی مهرهٔ حریفش را لمس کند باید آن مهره را بگیرد (مگر آنکه گرفتن آن مهره

امکان‌پذیر نباشد). شطرنجبازان برای مرّتب کردن و منظم کردن مهره‌ها ابتد اعلام می‌کنند که قصد مرتب کردن را دارند و سپس مهرهٔ مورد نظر خود را لمس و مرتب می‌کنند.

اگر مهره‌ای حرکتی کند که شاه حریف را زیر ضرب خود قرار دهد می‌گویند که شاه حریف در "کیش" قرار گرفته است. اعلام کیش با صدای بلند اجباری نیست. شاهی که کیش شده است باید از زیر ضرب خارج شود. بازیکنی که شاهش در معرض کیش قرار گرفته باشد در اولین نوبت حرکت خود باید رفع کیش کند.

رفع کیش به سه طریق امکان دارد : ۱) گرفتن مهره‌ای که کیش داده است، ۲) حرکت دادن یکی از مهره‌های خود به نحوی که کیش رفع شود، و ۳) حرکت شاه به خانه‌ای که در معرض کیش نباشد. اگر به هیچ یک از این طریقه‌ها نتوان رفع کیش کرد، شاه "مات" شده است و بازی تمام است.

(۱۵)



در نمودار ۱۵، سیاه می‌تواند وزیر خود را به a1 یا b1 ببرد و به شاه سفید کیش بدهد. سفید برای رفع کیش فقط یک راه دارد و آنهم انتقال رخ g6 به g1 است. بعد از این حرکت، سیاه می‌تواند با وزیر خود رخ g1 را بگیرد و شاه سفید را کیش و مات کند؛ همچنین می‌تواند با پیادهٔ h2 خود رخ g1 را بگیرد و پیاده را به وزیر یا رخ تبدیل کند که شاه سفید باز هم کیش و مات می‌شود. در همین نمودار ۱۵، اگر سیاه با وزیر

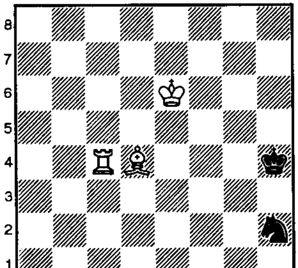
خود از خانهٔ a8 یا d5 کیش دهد، سفید فقط با انتقال رخ g6 به g2 (و یا c6) می‌تواند رفع کیش کند. آنگاه سیاه می‌تواند با وزیر رخ را بگیرد و شاه سفید را کیش و مات کند.

در نمودار ۱۴، اگر نوبت با سفید باشد می‌تواند با حرکت دادن اسب خود از g4 به f2، سیاه را مات کند.

گاهی حرکت یک مهره باعث باز شدن راه مهرهٔ خودی دیگری می‌شود تا به شاه حریف کیش دهد. این نوع کیش را "کیش برخاستی" می‌نامند. اگر مهرهٔ حرکت کرده، خودش نیز به شاه حریف کیش دهد، دو مهره در آن واحد به شاه کیش داده‌اند که آن را "کیش دوبل" یا "کیش دوگانه" می‌خوانند.

برای روشن شدن موضوع به نمودار ۱۶ توجه کنید. هر حرکت فیل d4، سبب می‌شود که راه رخ c4 باز شود و شاه سیاه در معرض کیش این رخ قرارگیرد. این کیش برخاستی است. اما اگر فیل d4 در حرکت خود به f2 یا f6 برود، شاه سیاه همزمان در معرض کیش دو مهره قرار می‌گیرد. این کیش دوگانه است.

(۱۶)



اگر حرکت فیل توأم با کیش دو گانه نباشد، سیاه با قرار دادن اسب در g4 یا حرکت دادن شاه به یکی از خانه‌های g3 یا h3 یا h5 یا g5 می‌تواند رفع کیش کند. اما اگر شاه در معرض کیش همزمان رخ و فیل (در f2 یا f6) قرارگیرد برای رفع کیش حتماً باید شاه خود را حرکت دهد.

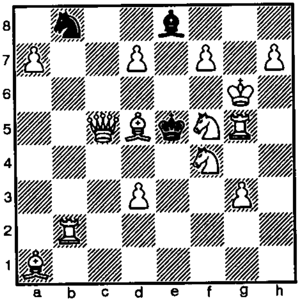
در حالت اول که سیاه برای رفع کیش، اسب را به g4 حرکت می‌دهد، تا

وقتی‌که رخ سفید و شاه سیاه در همین وضعیت باقی مانده باشند، اسب g4 قادر به حرکت نخواهد بود زیرا شاه سیاه در معرض کیش قرار می‌گیرد. اصطلاحاً می‌گوییم که این اسب **آچمز** است. مهره‌ای را آچمز می‌نامیم که اگر بخواهد حرکت کند شاه خودی در معرض کیش قرار می‌گیرد. البته این نوع آچمزی، آچمزی شاه است. در مواردی، آچمزی وزیر نیز پیش می‌آید که در آن اگر مهره‌ای حرکت کند وزیر خودی زیر ضرب مهرهٔ حریف قرار می‌گیرد.

اگر در حین بازی متوجه شدید که یکی از شاهها در معرض کیش قرار داشته است، بازی را به حالتی که شاه کیش نبوده یا تازه در معرض کیش قرار گرفته است برمی‌گردانند و ادامه می‌دهند.

شاه سواری است که همواره در معرض خطر است و نمی‌تواند در شروع یا وسط بازی فعالیت قابل توجهی داشته باشد. اما در آخر بازی، شاه قدرت بسیار زیادی می‌یابد که ما در جای خود به آن خواهیم پرداخت.

(۱۷)



در نمودار ۱۷ نمونه ای از مات در یک حرکت را می‌بینید. در این وضعیت مات کردن سیاه ساده است. در این پوزیسیون می‌توان به ۴۷ طریق سیاه را مات کرد. البته در بازیهای واقعی چنین وضعیتی پیش نمی‌آید، اما حلّ این مسئله تفریحی خالی از لطف و فایده نیست.

وزیر با شش حرکت ممکن می‌تواند کیش و مات کند (با رفتن به c3،

d4، e3، c7، d6، e7). پیادهٔ d3 اگر به d4 برود مات می‌کند. رخ b2 با ۱۴ حرکت ممکن خود سبب کیش برخاستی فیل a1 و مات کردن شاه سیاه می‌شود. فیل d5 با ۱۱ حرکت ممکن خود سبب کیش برخاستی وزیر می‌شود. اسب f5 با ۷ حرکت ممکن خود سبب کیش برخاستی رخ g5 می‌شود. ترفیع پیاده‌ها و تبدیل آنها به فیل یا وزیر یا رخ نیز به هشت طریقه باعث مات شدن شاه سیاه می‌شود. مجموع این طریقه‌ها ۴۷ نوع مات را نشان می‌دهد.

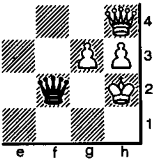
۱-۷. تساوی

در بسیاری از موارد، بازی شطرنج به مات ختم نمی‌شود. گاهی مات کردن امکان ندارد. در این صورت نتیجهٔ بازی مساوی یا نول است. حالتهای مختلف تساوی را در زیر شرح می‌دهیم:

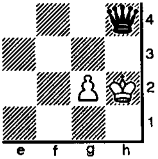
۱. وقتی یکی از طرفین شاه حریف را در معرض کیش دائم قرار دهد و حریف قادر به رفع کیش دائم نباشد.

۲. وقتی یکی از طرفین بی‌آنکه شاهش کیش باشد قادر به انجام هیچ حرکتی با مهره‌های خود نباشد. این حالت را **پات** می‌نامند. مثلاً در نمودار ۱۵ سفید که ازلحاظ قوا خیلی عقب است و خود در آستانهٔ ماتی قرار دارد، اگر نوبت با او باشد می‌تواند از حالت پات استفاده کند و با کیش دائم به تساوی برسد. سفید می‌تواند رخ خود رابه g3 ببرد و به شاه سیاه کیش دهد. اگر شاه سیاه این رخ را بگیرد سفید بیحرکت می‌شود بی‌آنکه کیش باشد. در نتیجه بازی پات یا مساوی خواهد شد. اگر شاه سیاه رخ را نگیرد، رخ می‌تواند همواره شاه سیاه را تعقیب کند و به آن کیش دهد. به این ترتیب، سفید می‌تواند بازی را با کیش دائم مساوی کند. در شطرنج این چنین رخی

راکه در همه جا شاه حریف را دنبال می‌کند و می‌خواهد با قربانی کردن خودش بازی را به تساوی بکشاند "رخ هار" یا "رخ دیوانه" می‌نامند. در نمودارهای ۱۸ و ۱۹ دو حالت کیش دائم با وزیر راکه در بازیهای عملی زیاد پیش می‌آید ملاحظه می‌کنید.



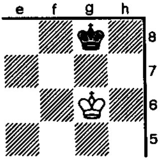
(۱۸)



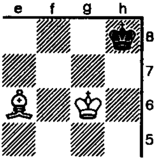
(۱۹)

در نمودار ۱۸ سیاه می‌تواند با وزیر خود در خانه‌های f1 و f2 کیش دائم بدهد. در نمودار ۱۹ نیز سیاه باکیش دائم در خانه‌های h4 و e1 می‌تواند بازی را مساوی کند.

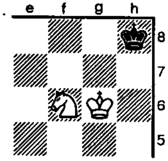
(۲۰)



۳. حالت دیگر تساوی موقعی پیش می‌آید که طرفین نیروی کافی برای مات کردن نداشته باشند. در نمودار ۲۰ فقط دو شاه در صفحه باقی مانده‌اند و چون هیچکدام نمی‌توانند به دیگری نزدیک شوند (زیرا خود در زیر ضرب قرار می‌گیرند) نتیجهٔ بازی مساوی است.



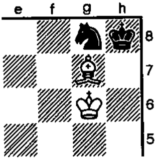
(۲۱)



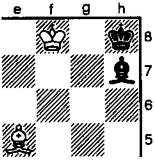
(۲۲)

در نمودارهای ۲۱ و ۲۲ سفید یک سوار سبک جلو است اما قادر نیست مات کند. در هر دو پوزیسیون حالت پات به وجود آمده زیرا سیاه قادر به حرکت نیست و کیش هم نیست. اگر هم سفید فیل یا اسب خود را حرکت دهد شاه سیاه از تنگنا می‌گریزد. در هر حال بازی مساوی است. با سوار سبک نمی‌توان هم شاه را محدود کرد و هم در این حالت به آن کیش داد.

(۲۴)



(۲۳)

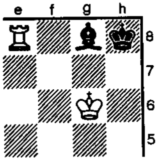


در پوزیسیونهای نمودارهای ۲۳ و ۲۴، سیاه نیز دارای سوار سبک است و نسبت به نمودارهای ۲۱ و ۲۲ قویتر به نظر می‌آید، اما می‌بینید که مات شده است. علتش این است که همین سوار اضافی در بدترین خانهٔ ممکن مستقر شده و راه گریز شاه سیاه را مسدود کرده است.

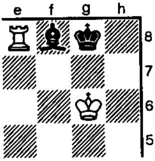
این نمونه‌ها نشان می‌دهند که چه قوایی برای مات کردن کافی یا غیرکافی‌اند و در ضمن نحوهٔ استقرار سوارها و خانه‌های گسترش آنها نیز چه اهمیتی دارد.

در نمودار ۲۵ قوای طرفین از لحاظ تعداد برابر است اما ارزش آنها یکی نیست زیرا رخ از اسب یا فیل قویتر است. پس سفید برتری دارد. آیا این برتری برای برد کفایت می‌کند؟

(۲۶)



(۲۵)



در پوزیسیون نمودار ۲۵ سفید می‌تواند رخ خود را به یکی از خانه‌ها در عرض هشتم حرکت دهد (مثلاً به d8). شاه سیاه به اجبار به h8 خواهد رفت (فیل آچمز است و نمی‌تواند حرکت کند). آنگاه سفید فیل f8 را با رخ می‌گیرد و سیاه را کیش و مات می‌کند.

حالا در پوزیسیون تغییر مختصری می‌دهیم، یعنی شاه سیاه را به جای g8 در h8 می‌گذاریم و فیل سیاه را به جای f8 در g8 قرار می‌دهیم. حاصل کار نمودار ۲۶ است. در این وضعیت بازی مساوی است، زیرا اگر رخ به هر خانه‌ای در عرض هشتم حرکت کند بازی پات می‌شود و اگر رخ از عرض هشتم خارج شود دیگر قادر به مات کردن نخواهد بود.

پس ارزش مهره‌ها و وضعیت آنها در صفحه روشن می‌کند که آیا قوا برای مات کردن کافی است یا نه. در این باره بعداً باز هم بحث خواهیم کرد.

در چند حالت دیگر نیز بازی مساوی است که در زیر می‌آید:

۴. رضایت و توافق طرفین برای تساوی.

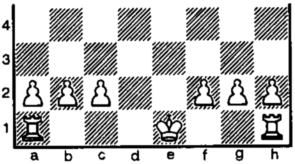
۵. تکرار یک وضعیت برای سه بار، و اعلام یکی از طرفین برای تساوی.

۶. گذشت پنجاه حرکت بی‌آنکه تعویضی صورت گرفته یا پیاده‌ای حرکت کرده باشد.

۱-۸. قلعه رفتن

قلعه رفتن حرکت خاصّی است که طی آن، شاه و رخ همزمان جابه جا می‌شوند. حق قلعه رفتن فقط برای یک بار است. یکی از شرایط لازم برای قلعه رفتن این است که خانه‌های بین شاه و رخ کاملاً خالی باشند. قلعه رفتن به این صورت انجام می‌شود: شاه دو خانه به طرف رخ می‌رود و رخ در خانه‌ای که شاه از آن عبور کرده است می‌نشیند. طبق مقررات باید ابتدا شاه را حرکت داد و بعد رخ را. درنمودار ۲۷ سفید می‌تواند درهردو طرف قلعه برود.

(۲۷)

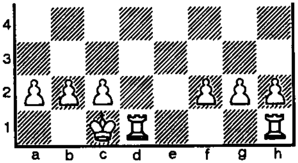


قبل از قلعه رفتن

اگر در سمت راست یا جناح شاه قلعه برود می‌گوییم "قلعهٔ کوچک" رفته است؛ و اگر در سمت چپ یا جناح وزیر قلعه برود می‌گوییم "قلعهٔ بزرگ" رفته است.

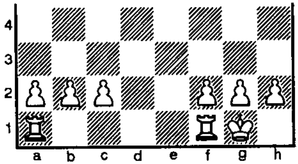
در نمودار ۲۸ سفید قلعهٔ کوچک رفته است. در نمودار ۲۹، سفید قلعهٔ بزرگ رفته است.

(۲۹)



قلعهٔ بزرگ

(۲۸)



قلعهٔ کوچک

در نمودار ۲۸ سفید برای آنکه قلعهٔ کوچک برود شاه را از e1 به g1 و رخ را از h1 به f1 حرکت داده است. در نمودار ۲۹ سفید برای آنکه قلعهٔ

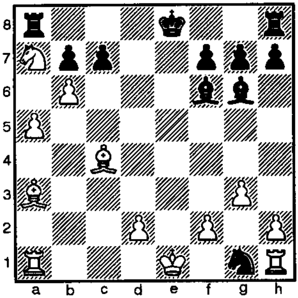
بزرگ برود شاه را از e1 به c1 و رخ را از a1 به d1 انتقال داده است.

برای قلعه رفتن ۴ شرط وجود دارد: ۱) شاه و رخ در محل اولیهٔ خود باشند و حرکت نکرده باشند؛ ۲) خانه‌های بین شاه و رخ خالی باشند، یعنی مهره‌ای (چه مهرهٔ خودی و چه مهرهٔ حریف) بین آنها وجود نداشته باشد؛ ۳) شاه در حالت کیش نباشد (برای رفع کیش نمی‌توان قلعه رفت) و پس از قلعه رفتن نیز کیش نشود؛ و ۴) خانه‌های عبور شاه (f1 و f8 در قلعهٔ کوچک و d1 و d8 در قلعهٔ بزرگ) در زیر ضرب مهره‌های حریف نباشد. به عبارت دیگر، شاه در حین عبور نباید کیش باشد.

اگر رخ یا خانه‌های عبور رخ به هنگام قلعه رفتن در زیر ضرب باشد، قلعه رفتن اشکالی ندارد.

حالا به نمودار ۳۰ توجه کنید تا تمام مواردی که برشمردیم روشن شود.

(۳۰)



در این وضعیت سیاه نمی‌تواند قلعهٔ کوچک برود زیرا خانهٔ f8 که محل عبور شاه اوست در زیر ضرب فیل a3 قرار دارد. سیاه قلعهٔ بزرگ نیز نمی‌تواند برود زیرا شاه پس از استقرار در c8 در معرض کیش اسب a7 قرار خواهد گرفت. سفید نیز نمی‌تواند قلعهٔ کوچک برود زیرا اسب سیاه در g1 بین شاه سفید و رخ h1 قرار گرفته است. اما سفید می‌تواند قلعهٔ بزرگ برود زیرا اولاً مهره‌ای بین شاه و رخ a1 نیست و ثانیاً خانه‌های d1 (خانهٔ عبور شاه) و e1 (خانهٔ استقرار شاه) در زیر ضرب هیچ

مهرهٔ حریف قرار ندارد. در همین پوزیسیون اگر نوبت حرکت با سیاه باشد می‌تواند اسب g1 را به f3 حرکت دهد و به شاه سفید کیش دهد. شاه سفید اجباراً از محل اولیهٔ خود حرکت خواهد کرد و از حق قلعه رفتن محروم خواهد شد. اگر شطرنجبازی بدون توجه به این شرایط قلعه برود باید شاه و رخ را به محل اولیه‌شان برگرداند و آنگاه با شاه خود حرکت کند زیرا مهرهٔ شاه را لمس کرده است.

در پی قلعه رفتن، وضعیت بسیار تغییر می‌یابد و شاه از مخاطراتی که در مرکز وجود دارد دور می‌شود. شاه به محل امنی انتقال می‌یابد و رخ وارد بازی می‌شود. به همین دلایل، ممانعت از قلعه رفتن حریف عموماً به نفع شطرنجباز است.

۱-۹. ثبت حرکات و علائم قراردادی

برای ثبت حرکات از علائم اختصاری مهره‌ها و نام خانه‌ها استفاده می‌کنیم. در حرکت سوارها علامت اختصاری سوارها را می‌نویسیم اما در حرکت پیاده‌ها از علامت اختصاری استفاده نمی‌کنیم. غیر از اینها، از بعضی علائم قراردادی نیز در ثبت حرکات بهره می‌گیریم، مانند × به معنی گرفتن، + به معنی کیش، + + به معنی کیش دوبل، **O-O** به معنی قلعهٔ کوچک، **O-O-O** به معنی قلعهٔ بزرگ، ~ به معنی هر حرکت دلخواه یا اجباری، **!** به معنی حرکت خوب، **!!** به معنی حرکت خیلی خوب یا عالی، **?** به معنی حرکت بد، **??** به معنی حرکت خیلی بد و اشتباه فاحش، **?!** به معنی حرکت جالب توجه، **!?** به معنی حرکت مشکوک، و غیره.

از بعضی علائم دیگر نیز برای روشن شدن وضعیت استفاده مـی‌کنیم، مانند = به معنی برابری یا تعادل طرفین، ± به معنی برتری سفید، ∓ به معنی برتری سیاه، ⩲ به معنی برتری مختصر سفید، ⩱ به معنی برتری مختصر سیاه.

درنتیجه، وقتی بنویسیم e4 معنی‌اش این‌است که پیادهٔ سفید به خانهٔ e4 رفته است. اگر بنویسیم ♖xd6 یعنی رخ مهرهٔ حریف را درخانهٔ d6 گرفته و خودش دراین خانه نشسته است. یااگر بنویسیم axb8=♕ معنی‌اش این است که پیادهٔ ستون a (در خانهٔ a7) مهرهٔ حریف را در b8 گرفته است و تبدیل به وزیر شده‌است. همچنین اگر بنویسیم exd8=♘+ به‌این مـعنی است که پیادهٔ ستون e (در خانهٔ e7) مهرهٔ حریف را درخانهٔ d8 گرفته است و ضمن تبدیل شدن به اسب به شاه حریف کیش داده‌است. ♗b5++ نیزبه معنی این‌است که فیل به خانهٔ b5 رفته و به شاه حریف کیش دوبل داده‌است.

در مورد حرکت پیاده وقتی می‌نویسیم exd5 منظور این است که پیادهٔ ستون e مهرهٔ حریف را در d5 گرفته است.

اگر دو سوار با هم بتوانند به یک خانه بروند، ستون یا عـرضی را کـه سوار مورد نظرمان در آن مستقر بوده است نیز مشخص می‌کنیم تا سردرگمی به وجود نیاید. مثلاً فرض کنید سفید دو اسب در a2 و a4 دارد که هـردو می‌توانند به c3 حرکت کنند. اگر اسب خانهٔ a2 به c3 رفته باشد، می‌نویسیم ♘2c3 و منظورمان این است که اسب عرض دوم به خانهٔ c3 حرکت کرده است. همچنین اگر دو رخ در a1 و f1 داشته باشیم و رخ a1 به d1 حرکت کرده باشد می‌نویسیم ♖ad1 و منظورمان این است که رخ ستون a به d1 رفته است. اگر رخ دیگر به d1 رفته بود، می‌نوشتیم ♖fd1.

حرکات را هم به صورت ستونی وزیر یکدیگر می‌توان نوشت و هم به صورت سطری و به دنبال هم. نمونهٔ ثبت حرکات به صورت ستونی چنین است:

1. e4 e5
2. ♘f3 ♘c6
3. ♗c4 ♘f6

اما چون این روش جای بیشتری می‌گیرد ما از روش سطری استفاده می‌کنیم:

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗c4 ♘f6

در هر جا که نیاز به توضیح یا تفسیر حرکتها باشد، پس از حرکت مورد نظر توضیحات لازم را ذکر می‌کنند و بعد از اتمام توضیحات به ادامهٔ ثبت بازی می‌پردازند. در این حالت، اگر نوبت حرکت با سیاه باشد، بعد از شمارهٔ حرکت، سه نقطه به جای حرکت انجام شدهٔ سفید می‌گذارند و سپس حرکت سیاه را ثبت می‌کنند (مثلاً می‌نویسند 15...♕g6 که معنی‌اش این است که سیاه در حرکت پانزدهم وزیر را به g6 برده است).

اکنون چند بازی کوتاه را به نظرتان می‌رسانیم تا با اجرای آنها در صفحهٔ شطرنج با روش ثبت حرکات آشنایی بیشتری بیابید.

بازی ۱

1.e4 e5 2.♗c4 ♗c5 3.♕f3 d6??

حرکت 3...♘f6 از مات شدن سیاه جلوگیری می‌کرد.

4.♕xf7+ مات

بازی ۲

1.e4 c5 2.♘f3 ♘c6 3.d4 c×d4
4.♘×d4 e5 5.♘f5 ♘ge7?? 6.♘d6+ مات

بازی ۳

1.e4 g6 2.♘c3 ♘f6 3.♘d5 ♘×e4 4.♕e2
♘d6?? 5.♘f6+ مات

بازی ۴

1.e4 e5 2.f4 e×f4 3.♘f3 d5 4.♘c3 d×e4
5.♘×e4 ♗g4 6.♕e2 ♗×f3??

لازم بود که سیاه مثلاً با حرکت 6...♗e7 از شاه خود دفاع کند.

7.♘f6+ مات

بازی ۵

1.e4 e5 2.♘f3 d5 3.e×d5 ♕×d5 4.♘c3 ♕a5
5.♕e2 ♘c6 6.d3 ♗g4 7.♗d2 ♘d4 8.♕×e5+?
♕×e5+ 9.♘×e5 ♘×c2+ مات

بازی ٦

1.e4 e5 2.♘e2 ♗c5 3.f4 ♕f6 4.c3 ♘c6 5.g3
♘h6 6.♗g2 ♘g4 7.♖f1? ♘×h2 8.f×e5?
♕×f1+! 9.♗×f1 ♘f3+ مات

بازی ۷

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗c4 ♘d4?

این حرکت خوبی نیست. سفید باید با 4.♘xd4 جواب دهد. اما در بازی حاضر سفید به دام می‌افتد.

4.♘xe5?? ♛g5! 5.♘xf7? ♛xg2 6.♖f1 ♛xe4+ 7.♗e2 ♘f3+ مات

در صورت 7.♕e2 سفید مات نمی‌شد اما وزیرش را از دست می‌داد.

بازی ۸

1.e4 b6 2.d4 ♗b7 3.♗d3 f5?

سیاه می‌خواهد یک رخ بگیرد اما این حرکت باعث می‌شود که خطوط خطرناکی علیه شاه او گشوده شود.

4.exf5 ♗xg2?? 5.♕h5+ g6 6.fxg6 ♘f6 7.gxh7+ ♘xh5 8.♗g6+ مات

بازی ۹

1.e4 d6 2.d4 ♘d7 3.♗c4 g6 4.♘f3 ♗g7? 5.♗xf7+!

یک قربانی خوب.

5...♔xf7 6.♘g5+

سیاه واگذار کرد، زیرا درصورت 6...♔e8 یا 6...♔f8، سفید با 7.♘e6 وزیر او را می‌گیرد. درصورت 6...♔f6، سفید با 7.♕f3+ مات می‌کند.

بازی ۱۰

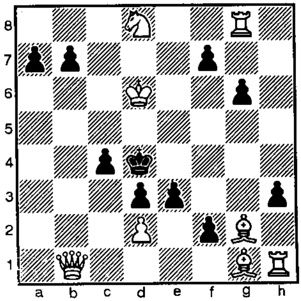
1.e4 e5 2.♗c4 ♘f6 ♘f3 ♘xe4 4.♘c3 ♘xc3

5.d×c3 d6 6.O-O ♗g4?

بهتر بود که سیاه 6...♗e7 و سپس O-O... بازی می‌کرد.

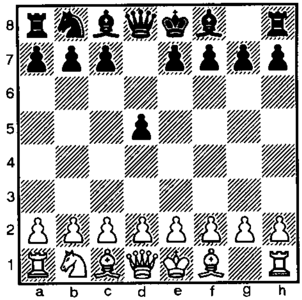
7.♘×e5! ♗×d1 8.♗×f7+ ♔e7 9.♗g5+ مات

دو مسئلهٔ تفریحی



۱. در نمودار مقابل یک اشکال وجود دارد. بگویید این اشکال چیست. به هر طریقی که رفع اشکال کنید، سفید می‌تواند در یک حرکت سیاه را مات کند. (پاسخ در پایان کتاب).

۲. وضعیتی که می‌بینید، پس از چهار حرکت به وجود آمده‌است. البته طرفین حرکتهای خوبی بازی نکرده‌اند اما قوانین شطرنج را هم زیر پا نگذاشته‌اند. آیا می‌توانید بگویید که چهار حرکت طرفین چه بوده است؟ (پاسخ در پایان کتاب)



فصل دوم

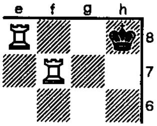
هدف بازی

گفتیم که بازی یا با مات شدن یکی از طرفین و یا با تساوی به پایان می‌رسد. اکنون کمی عمیقتر می‌شویم و بعضی از حالتهای برد و باخت یا مساوی را بررسی می‌کنیم.

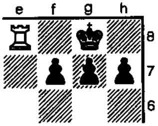
۲-۱. مات

هدف نهایی مات کردن شاه حریف است. چند نمونه از ماتهای معروف را در زیر می‌آوریم. ابتدا نمونه‌هایی را می‌بینیم که در آنها مات با رخ صورت می‌گیرد.

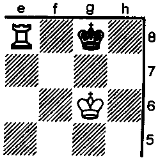
(۳۱)



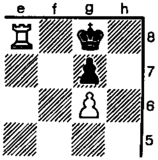
(۳۲)



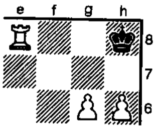
(۳۳)



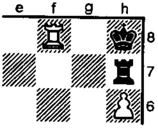
(۳٤)



(۳٥)



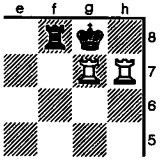
(۳٦)



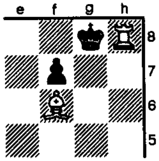
در همهٔ این پوزیسیونها، شاه حریف در عرض آخر مات شده است. معمولاً هم شاه در حاشیهٔ صفحهٔ شطرنج مات می‌شود زیرا در آنجا کاملاً محدود و محصور است. در نمونه‌های بالا، مهره‌های خودی یا حریف مانع تحرک شاه شده‌اند.

حالتهایی نیز وجود دارد که در آنها رخ با کمک یک مهرهٔ دیگر شاه حریف را مات می‌کند، مانند نمونه‌های زیر

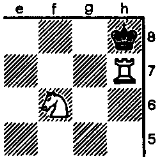
(۳۷)



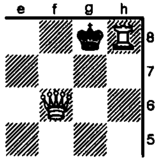
(۳۸)



(۳۹)

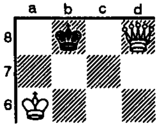


(٤٠)

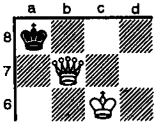


اینک به چند حالت مات با وزیر اشاره می‌کنیم. در این حالتها نیز شاه در حاشیهٔ صفحه محدود شده است.

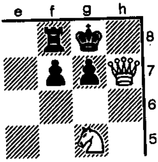
(۴۱)



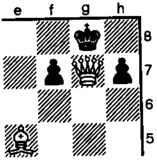
(۴۲)



(٤٤)

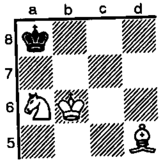


(٤٣)

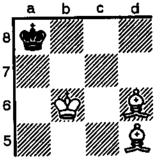


با سوارهای سبک (اسب و فیل) نیز حالتهای مات می‌توان ایجاد کرد، مانند نمودارهای زیر:

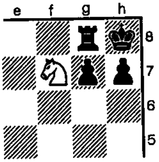
(۴۶)



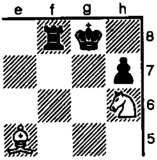
(۴۵)



(٤٨)



(٤٧)

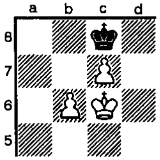


در نمودارهای ۴۵ و ٦ ۴، فیل سفیدرو شاه حریف را مات کرده است و سوار دیگر مانع فرار شاه حریف به خانهٔ b8 شده است.

در نمودار ۴۸ با مات معروفی مواجهیم که آن را مات مختنق می‌نامند.

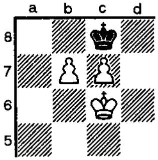
گاه با پیاده نیز می‌توان حریف را مات کرد. به نمودار ۴۹ توجه کنید.

(٤٩)



سفید با حرکت +b7 سیاه را مات می‌کند. نتیجهٔ کار در نمودار ۴۹ الف دیده می‌شود.

(۴۹ الف)



لازم است که نمودارهای بالا را به ذهن بسپارید زیرا در بازیها و مسابقات پیش می‌آیند.

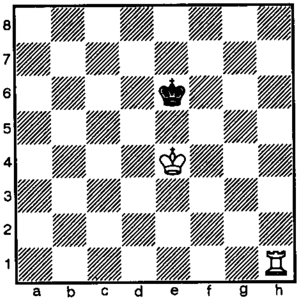
۲-۲. ماتهای ساده

هنگامی که یکی از طرفین مهره‌ای غیر از شاه نداشته باشد و طرف دیگر فقط شاه و یک سوار سبک داشته باشد، مات امکان‌پذیر نیست (نگاه کنید به نمودارهای ۲۱ و ۲۲). اما اگر شاه و سوار سنگین داشته باشیم می‌توانیم شاه تنها را مات کنیم.

برای مات کردن باید تا جایی که می‌توانیم شاه حریف را به حاشیهٔ صفحه بکشانیم.

در نمودار ۵۰ شاه سفیدرو به روی شاه سیاه قرار دارد و سه خانهٔ f5 و e5 و d5 را کنترل می‌کند. در نتیجه، شاه سیاه قادر نیست از عرض ششم به عرض پنجم برود. حالا ببینیم که سفید چگونه شاه سیاه را به حاشیهٔ صفحه می‌کشاند و نهایتاً او را مات می‌کند.

(۵۰)



1.♖h6+ ♔e7 2.♔f5

حرکت دوم سفید با این قصد انجام شده که اگر سیاه شاه را به f7 ببرد، سفید مجدداً با کیش رخ در h7 شاه سیاه را مجبور کند که یک عرض دیگر پایین برود.

2....,♔d7 3.♔e5 ♔c7 4.♔d5 ♔b7 5.♔c5 ♔a7 6.♔b5 ♔b7

اکنون بار دیگر شاه سفید و شاه سیاه روبه‌روی هم قرار گرفته‌اند و سفید می‌تواند با رخ کیش بدهد و شاه سیاه را یک عرض دیگر پایین ببرد.

7.♖h7+ ♔c8 8.♔c6 ♔d8 9.♖a7

این حرکت رخ یک "حرکت انتظاری" است. شاه سیاه دیر یا زود روبه‌روی شاه سفید قرار خواهد گرفت.

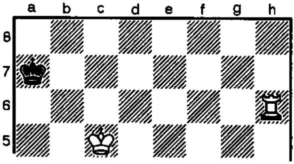
9.....♔e8 10.♔d6 ♔f8 11.♔e6 ♔g8 12.♔f6 ♔h8 13.♔g6 ♔g8

و حالا

14.♖a8+ مات

در حرکتهای فوق، ساده‌ترین طریقهٔ مات کردن با رخ را نشان داده‌ایم وگرنه سفید به روشهای سریعتری هم می‌توانست مات کند.

(۵۱)



در نمودار ۵۱ سفید می‌تواند حرکت انتظاری ♔b5 را انجام دهد و بعد با کیش رخ شاه سیاه را به حاشیه بفرستند.

اما ادامهٔ سریعتری نیز وجود دارد:

1.♖b6 ♔a8 2.♔c6 ♔a7 3.♔c7 ♔a8

4.♖a6+ مات

به یک روش دیگر هم می‌توان سیاه را مات کرد:

1.♖h7+, ♔a6 2.♖g7 ♔a5 3.♖a7+ **مات**

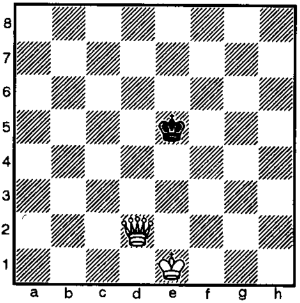
یا

1.♖h7+ ♔b8 2.♔c6 ♔c8 3.♖h8+ **مات**

یا

1.♖h7+ ♔a8 2.♔b6 ♔b8 3.♖h8+ **مات**

(۵۲)



کلاً در بدترین حالت با شاه و رخ حداکثر در ۱٦ حرکت می‌توان شاه تنهای حریف را مات کرد.

مات با وزیر آسانتر است و با شاه و وزیر حداکثر در ۹ حرکت می‌توان شاه تنهای حریف را مات کرد.

در وضعیت نمودار ۵۲، سفید اینگونه ادامه می‌دهد:

1.♕d7 ♔e4 2.♔f2 ♔e5 3.♔f3 ♔f6 4.♔f4 ♔g6 5.♕e7 ♔h6

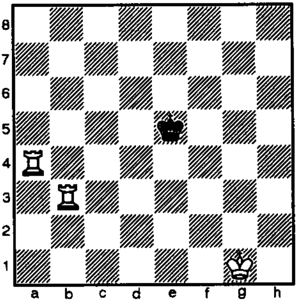
باید دقت کرد که وضعت "پات" به وجود نیاید. حالا اگر سفید ?6.♕f7 بازی کند، شاه سیاه پات می‌شود.

6.♔f5 ♔h5 7.♕h7+ مات

سفید با ‎7.♕g5+‎ نیز می‌توانست مات کند.

مات با دو رخ یا مات با وزیر و رخ بدون کمک شاه خودی نیز ممکن است. در نمودار ۵۳، مات با دو رخ را می‌بینیم:

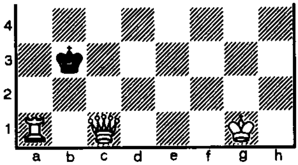
(۵۳)



1.♖b5+ ♔d6 2.♖a6+ ♔c7 3.♖h5 ♔b7 4.♖g6 ♔c7 5.♖h7+ ♔d8 6.♖g8+ مات

و حالا به نمودار ۵۴ توجه کنید که در آن سفید با وزیر و رخ مات می‌کند.

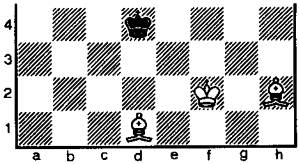
(۵۴)



1.♖a3+ ♔b4 2.♕c3+ ♔b5 3.♖a5+ ♔b6 4.♕c5+ ♔b7 5.♖a7+ ♔b8 6.♕c7+ مات

با دو فیل یا یک فیل و یک اسب نیز می‌توان شاه حریف را مات کرد. البته در این حالتها باید شاه خودی را به کمک گرفت.

(۵۵)



در مات با دو فیل باید شاه حریف را به یکی از چهارگوشهٔ صفحه کشاند. مات با دو فیل حداکثر ۱۸ حرکت طول می‌کشد. توجه داشته باشید که باید بین فیلها همکاری و

هماهنگی برقرار کنیم. نمودار ۵۵ را در نظر بگیرید.

1.♗f3

سفید قطرهای h1–a8 و h2-b8 را در کنترل خود گرفته است و راه شاه سیاه به جناح راست را مسدود کرده است.

1....♔d3 2.♗e5 ♔d2 3.♗e4

سفید به قوای خود آرایش دیگری داده است. فیلهای او قطرهای a1–h8 و b1–h7 را نیز کنترل می‌کنند. تحرک شاه سیاه محدودتر شده است.

3....♔c1

سیاه امید دارد که سفید ??4.♔e2 بازی کند تا پات شود.

4.♔e3 ♔d1

حالا سفید باید راه برگشت شاه حریف به خانهٔ c1 را ببندد و به تدریج شاه سیاه را به h1 براند.

5.♗b2 ♔e1 6.♗c2 ♔f1 7.♔f3 ♔g1

در صورت 7.....♔e1 سفید با +8.♗c3 جواب می‌داد. حالا سفید با بستن خانه‌های h2 و h3 جلو فرار شاه سیاه را می‌گیرد.

8.♗f5 ♔f1 9.♗c3 ♔g1 10.♔g3 ♔f1 11.♗d3+ ♔g1 12.♗d4+ ♔h1 13.♗e4+ مات

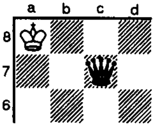
حرکتهای آخر با دو فیل ما را به یاد مات با دو رخ (نمودار ۵۳) می‌اندازد. رخها به طور افقی جابه‌جا می‌شدند و شاه حریف را محدود می‌کردند؛ فیلها به طور مورّب جابه‌جا می‌شوند و شاه حریف را محدود می‌کنند.

مات با اسب و فیل کمی دشوارتر و طولانی‌تر است. این مات را بعداً (در نمودارهای ۱۷۲ تا ۱۸۱) بررسی می‌کنیم.

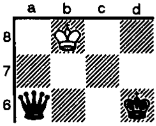
۲-۳. تساوی و پات

اگر وضع ما بد باشد یا از لحاظ قوا از حریف عقب باشیم، بالطبع سعی می‌کنیم خود را نجات دهیم و به تساوی برسیم. یکی از حالتهای مهم تساوی **پات** است. به نمودارهای ۵۶ و ۵۷ نگاه کنید. در این حالت، اگر نوبت حرکت با سفید باشد بازی پات یا مساوی است، زیرا شاه سفید اولاً در معرض کیش نیست و ثانیاً قادر به حرکت نیست.

(۵۶)

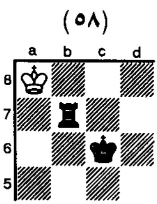


(۵۷)

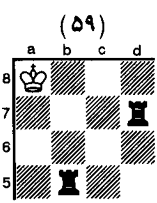


در مات با دو رخ یا مات با رخ و شاه باید مراقب بود که شاه حریف پات نشود. در نمودارهای ۵۸ و ۵۹ نوبت با سفید است و بازی پات شده است.

(۵۸)

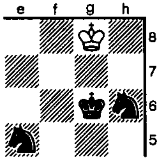


(۵۹)



با دو اسب نیز نمی‌توان شاه تنها را مات کرد (البته شاه باید درست حرکت کند). مثلاً به نمودار ٦٠ توجه کنید.

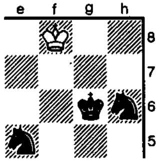
(۶۰)



اسب سیاه در h6 به شاه سفید کیش داده است. اگر شاه سفید به h8 برود، با حرکت ♘ef7 مات می‌شود.

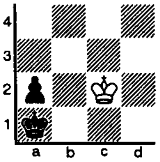
اما شاه سفید به f8 می‌رود و سیاه قادر به مات کردن نیست (نمودار ٦٠ الف)

(۶۰ الف)



در نمودارهای ٥٦ تا ۵۹ این سیاه بود که با اشتباه خود سبب پات شدن بازی شد، و شاه سفید دخالتی در ایجاد حالت پاتی نداشت. اما گاهی خود شاه سعی می‌کند که وضعیت پات به وجود آید. در نمودار ٦١ پیادهٔ سیاه یک خانه تا وزارت فاصله دارد، اما شاه سیاه نمی‌تواند از مسیر پیادهٔ خودی خارج شود زیرا شاه سفید خانه‌های حرکت شاه سیاه را کنترل می‌کند و بازی پات است.

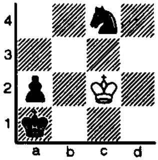
(۶۱)



در نمودار ٦١ اگر نوبت با سفید باشد، حرکت ♔c1 را انجام می‌دهد تا وضعیت پات برقرار بماند.

در نمودار ٦٢ سیاه یک اسب هم دارد اما اگر نوبت حرکت با او باشد باز هم بازی پات است زیرا شاه سفید در خانه‌های c2 و c1 حرکت می‌کند.

(۶۲)

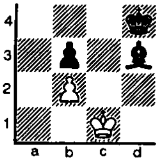


اما اگر نوبت حرکت با سفید باشد، حتماً مـی‌بازد زیـرا پس از ♔c1 ، سیاه با حرکت ♘a3 خانهٔ c2 را از شاه سفید می‌گیرد. در نـتیجه، شـاه سفید مجبور می‌شود بـه d2 یـا d1 حرکت کند و شاه سیاه می‌تواند به b1 یا b2 برود و راه وزارت پیاده را باز کند.

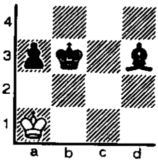
برای اینکه این حالت به پات منجر شود سفید همواره باید شاه خود را به خانهٔ همرنگ اسب حریف حرکت دهد. مثلاً در پاسخ بـه ♘a3.... بـاید ♔c1 بازی کند (a3 و c1 همرنگ هستند). در همین وضعیت اگر شاه سفید در d1 باشد و اسب سیاه در یک خانهٔ سفید مستقر شده باشد (در هر جای صفحهٔ شطرنج)، سفید از بین دو خانهٔ c2 و c1 باید خانهٔ c2 را کـه سفید است برای حرکت شاه انتخاب کند. این حالت را با استقرار اسب سیاه در هر خانهٔ دلخواه آزمایش کنید.

در بعضی از حالتها، با یک سوار سبک و یک پیاده نیز نمی‌توان بازی را برد. مثلاً در نمودار ٦٣، فیل سیاه خانهٔ تبدیل پیاده به وزارت (خانهٔ a1) را نمی‌تواند کنترل کند. شاه سفید را نمی‌توان از گوشهٔ صفحه راند. در نتیجه بازی مساوی است.

(۶۴)



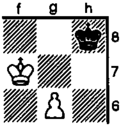
(۶۳)



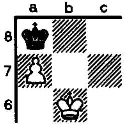
در نمودار ۶۴ نیز نمی‌توان شاه سفید را از اطراف پیادهٔ b2 دور کرد. درنتیجه، سیاه نمی‌تواند پیادهٔ b2 را بگیرد. بازی مساوی است.

در بسیاری از حالات، بازی شاه و پیاده در برابر شاه به تساوی می‌انجامد. نمونه‌های آن را در نمودارهای ٦٥ و ٦٦ و ٦٧ می‌بینید.

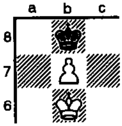
(٦٧)



(٦٦)



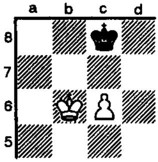
(٦٥)



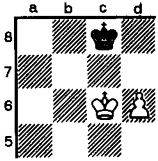
۲-۴. ترفیع پیاده

گاهی پیاده را می‌توان به عرض آخر رساند و به وزیر (یا هر سواردلخواه) تبدیل کرد، و گاهی هم نمی‌توان. در نمودار ٦٨ بازی مساوی‌است. و در نمودار ٦٩سفید می‌برد.

(٦٩)



(٦٨)



تفاوت وضعیت در این است که در نمودار ٦٨ شاه سیاه در مقابل شاه سفید قرار دارد اما در نمودار ٦٩ چنین نیست. در نمودار ٦٨، پس از

1.d7+, ♔d8 2.♔d6

بازی پات می‌شود، اما در نمودار ٦٩، پس از

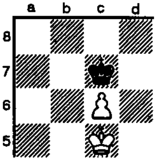
1.c7, ♔d7 2.♔b7, ♔~ 3.c8=♕

سفید قادر به مات کردن می‌شود. در همین نمودار ٦٩، اگر نوبت حرکت با

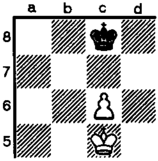
سیاه بود، با حرکت ....♔b8 شاه خود را در مقابل شاه سفید قرار می‌داد و بازی مساوی می‌شد. نکته‌ای که به خاطر سپردن آن مفید است این است که اگر پیاده در خانهٔ ما قبل ترفیع با کیش پیشروی کند بازی مساوی است، و اگر در این خانه با کیش پیشروی نکند، بازی برنده است.

در پوزیسیون نمودار ۷۰ نوبت حرکت با سیاه است. چه حرکتی صحیح است؟ شاه باید به خانه‌ای برود که اگر شاه سفید به b6 رفت با ....♔b8 جواب دهد و اگر شاه سفید به d6 رفت با ....♔d8 پس معلوم می‌شود که در این لحظه، شاه سیاه باید به خانهٔ c8 برود (نمودار ۷۱).

(۷۰)



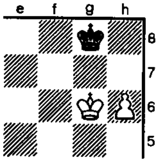
(۷۱)



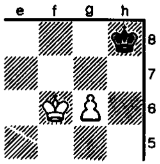
در نمودار ۷۲، چون پیاده در ستون کناری است، نوبت با هر کس که باشد بازی مساوی است. در نمودار ۷۳ اگر نوبت با سفید باشد بازی مساوی است و اگر نوبت با سیاه باشد، سفید با راندن پیاده برنده می‌شود.

نمونه‌هایی که ذکر کردیم، نمونه‌های مهم وجود پیاده در عرض ششم هستند. خوانندگان خود می‌توانند حالتهای مختلف استقرار شاه و پیاده در

(۷۲)

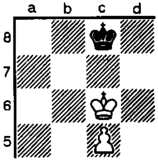


(۷۳)

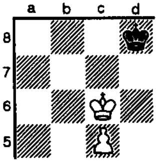


برابر شاه را آزمایش کنند و حالتهای برد و تساوی را بیابند. یک حالت کلی در مورد پیاده در عرض پنجم حائز اهمیت است. اگر شاه خودی در جلو این پیاده باشد (بجز پیادهٔ h یا a) حتماً می‌توان پیاده را وزیر کرد. در نمودارهای ۷۴ و ۷۵ سفید بازی را می‌برد.

(۷۴)

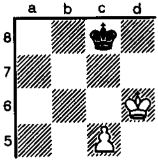


(۷۵)

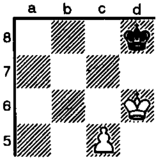


در نمودار ۷۴ اگر نوبت با سفید باشد، می‌تواند مثلاً 1.♔d6 بازی کند. اگر سیاه با 1....♔d8 جواب دهد، سفید با 2.c6 ادامه می‌دهد و پیاده حتماً وزیر می‌شود. اگر نوبت حرکت با سیاه باشد و او حرکت 1....♔d8 را بازی کند، نمودار ۷۵ حاصل می‌شود. در این حالت نیز سفید با 2.♔b7 جواب می‌دهد و حتماً پیاده وزیر می‌شود (خودتان امتحان کنید.) در نمودار ۷۶، سفید می‌تواند با 1.♔c6 به وضعیت نمودار ۷۴ برسد و بازی را ببرد. اگر نوبت با سیاه باشد و حرکت 1....♔d8 را انجام دهد، وضعیت نمودار ۷۷ حاصل می‌شود که در آن سفید با 2.c6 بازی را می‌برد. در نمودار ۷۷ اگر نوبت با سیاه باشد و حرکت 1....,♔c8 را انجام دهد، سفید با 2.♔c6 به وضعیت نمودار ۷۴ می‌رسد و باز هم بازی را می‌برد.

(۷۶)



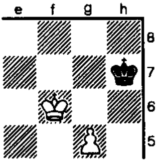
(۷۷)



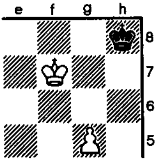
نمودارهای ٦٨ تا ٧١ پایهٔ درک نمودارهای ٧۴ تا ٧٧ به شمار می‌روند. حالت خاص حالتی است که پیاده در ستون h یا a قرار گرفته باشد و شاه حریف به خانهٔ ترفیع دسترسی داشته باشد. این حالت به هر حال مساوی است.

یک حالت جالب هنگامی رخ می‌نماید که پیاده در ستون b یا g باشد. به نمودارهای ٧٨ و ٧٩ دقت کنید.

(٧٨)



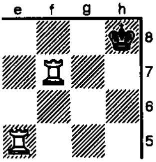
(٧٩)



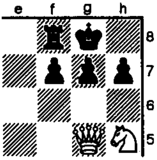
در نمودار ٧٨ اگر سفید +1.g6 بازی کند، سیاه با 1...♔h8 جواب می‌دهد و بازی مساوی می‌شود (خودتان امتحان کنید). پس سفید باید ابتدا شاه خود را در f7 قرار دهد و پس از عقب‌نشینی شاه سیاه به h8 (نمودار ٧٩) شاه را به g6 و بعد h6 برساند و آنگاه پیاده را پیش براند و به وزارت برساند. در نمودار ٧٩ اگر نوبت با سیاه باشد، سفید صرفاً با راندن پیاده بازی را می‌برد (امتحان کنید).

چند مسئله: در پوزیسیونهای زیر، سفید با **یک حرکت** سیاه را مات می‌کند. جواب صحیح در پایان فصل حاضر آمده است.

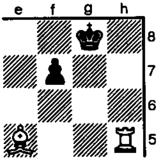
(۱)



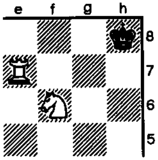
(۲)



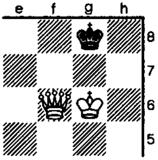
(۳)



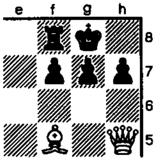
(٤)



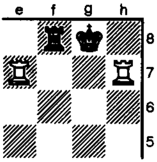
(۵)



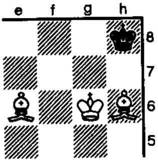
(٦)



(۷)

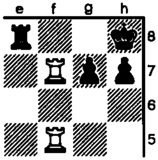


(۸)

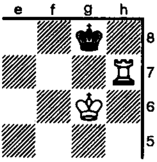


در پوزیسیونهای زیر، سفید با **دو حرکت** سیاه را مات می‌کند.

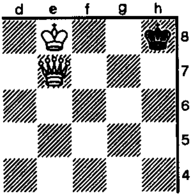
(۹)



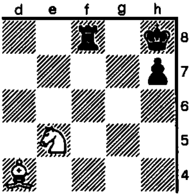
(۱۰)



(۱۱)



(۱۲)



جواب: مات در یک حرکت:

۱) 1. ♖e8

۲) 1. ♕xg7

۳) 1. ♖h8

۴) 1. ♖h7

۵) 1. ♕g7

۶) 1. ♕xh7

۷) 1. ♖eg7

۸) 1. ♗g7

مات در دو حرکت:

۹) 1. ♖f8+, ♖xf8 2. ♖xf8

۱۰) 1. ♖f7, ♔h8 2. ♖f8

۱۱) 1. ♔f7, ♔h7 2. ♕h4

۱۲) 1. ♘f7+, ♔g8 2. ♘h6

فصل سوم

تاکتیک و استراتژی

۳-۱. طرح

صفحهٔ شطرنج صحنهٔ کارزار است. مهره‌های هر دو قوا درگیر عملیات می‌شوند. حمله و دفاع می‌کنند، یکدیگر را می‌زنند و همواره با هم برخورد و تلاقی دارند. این تنوع و کثرت حرکتها و امکانها غالباً نوآموزان را سردرگم می‌کند. آیا می‌توان از این تنوع و گوناگونی سر درآورد؟ قطعاً می‌توان. حرکتها تصادفی انجام نمی‌شوند. هر حرکتی به قصد خاصی صورت می‌گیرد و به طور مستقیم یا غیرمستقیم به منظور تحقق هدف کلی‌تری انجام می‌شود.

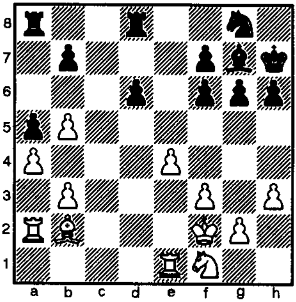
با این حرکتها، یک رشته مانور و طرح شکل می‌گیرد. ما مجموعهٔ طرحهای هدف‌دار را **استراتژی** می‌نامیم و ابزار اجرای این طرحها را **تاکتیک** می‌خوانیم.

استراتژی به ما می‌گوید که برای رسیدن به هدف **چه** باید کرد، و تاکتیک به ما می‌گوید که برای اجرای طرحها **چگونه** باید عمل کرد. با تاکتیک هر مسئله‌ای را در شرایط خاص حل می‌کنیم، بهترین حرکت را برمی‌گزینیم و نتایج آن را ارزیابی می‌کنیم. پس، علاوه بر استراتژی یا طرح استراتژیکی دراز مدت، با مسائل تاکتیکی یا طرحهای کوتاه مدت نیز سروکار داریم.

نمودار ۵۰ را به خاطر بیاورید (مات با رخ و شاه). نقشهٔ ما در آنجا این بود که شاه حریف را به حاشیهٔ صفحه برانیم. تاکتیکی که به کار برویم تا شاه

حریف را به حاشیهٔ صفحه برانیم، کیش دادن با رخ در مواقعی بود که دو شاه مقابل هم قرار می‌گرفتند. حالا مثال پیچیده‌تری را در نظر می‌گیریم:

(۸۰)



در نمودار ۸۰، قوای طرفین برابر است و هر طرف دو رخ و اسب و فیل و هفت پیاده دارد. نوبت حرکت با سفید است. بدیهی است که هدف اصلی بازی، یعنی مات کردن شاه سیاه، فعلاً قابل حصول نیست زیرا مواضع شاه سیاه به قدر کافی مستحکم است. حالا ببینیم سفید چه امکاناتی دارد. در بسیاری از حالات، با داشتن یک پیادهٔ اضافی می‌توان به پیروزی رسید. می‌بینیم که پیادهٔ d6 ضعیف است، یعنی مهره‌های سفید می‌توانند به آن حمله کنند و مهره‌های سیاه باید از آن دفاع کنند. پس می‌توان طرح سفید را گرفتن این پیاده دانست. پس از گرفتن این پیاده، می‌توان عرضهای ششم و هفتم را تسخیر کرد و به پیادهٔ ضعیف b7 حمله کرد. بعد نوبت a5 می‌شود. در آخر، راه پیشروی پیاده‌های سفید باز می‌شود و نتیجهٔ بازی رقم می‌خورد.

ترتیب کار مشخص شده است و طرح استراتژیکی روشن گشته است. چگونه باید این طرح را به اجرا درآورد؟

اولین مرحلهٔ کار، گرفتن پیادهٔ d6 است. این یک مسئلهٔ تاکتیکی است. باید قوای خود را علیه این پیاده بسیج کنیم، به طوری که قوای مهاجم بیش از قوای مدافع d6 باشند. در این صورت می‌توان پیادهٔ d6 را گرفت.

مـی‌توانـیم بـا انـجام پـنج حـرکت، یـعنی 1.♗a3، 2.♖d1 ، 3.♖ad2 ، 4.♘e3 و 5.♘c4 ، چهار نیرو علیه پیادهٔ d6 وارد کنیم: سیاه برای دفـاع از ایـن پـیاده بـاید نـیروهای خـود را چـنین آرایش دهـد: 1....,♖d7 (خالی کـردن خـانهٔ d8 بـرای رخ دیگـر)، 2....,♖ad8 ، 3....♘e7 ، 4....♘c8 ، و 5....,♗f8. سیاه به این صـورت چـهار نیرو به دفاع از d6 می‌آورد.

ظاهراً طرح سفید به نتیجه نمی‌رسد، اما با توجه به وضع مهره‌های سیاه در می‌یابیم که فضای کافی ندارند. در ضمن، ترتیب حرکتها نیز برای سـیاه بسیار مهم است، مثلاً اگر سیاه در ابتدا اسب خود را به e7 و بعد c8 ببرد، رخ a8 نمی‌تواند خود را به d8 برساند؛ یا اگر سیاه اول فیل را در f8 مستقر کند و بعد اسب را به e7 ببرد، نقش دفاعی فیل در f8 از بین می‌رود زیـرا مسیر آن مسدود می‌شود. این مشکلات سیاه برای سفید امیدوار کننده است اما طراحی برای سفید نیز دشوارتر می‌شود. سفید باید سعی کند حـرکتهای خود را به ترتیبی انجام دهد که پاسخهای سیاه اجباری و نـاخوشایند بـاشد. پس باید فکر کرد که طرح گرفتن d6 را **چگونه** اجرا کرد و چه راه تاکتیکی را برگزید.

آغاز حمله با 1.♗a3 خوب نیست چون سیاه پیاده را به d5 می‌راند و سفید را مجبور می‌کند که پیادهٔ e4 را با آن تعویض کند. پس در مرحلهٔ اول هدف ما باید بی‌تحرک کردن پیادهٔ d6 باشد.

حرکت 1.♘e3 پیادهٔ d6 را کنترل می‌کند، اما سیاه با 1....♘e7 و 2....♖d7 و 3....♖ad8 می‌تواند پیاده را حفظ کند.

پس سفید در حرکت اول باید ضمن حمله به پیاده، راه پیشروی آن را نیز

ببندد. برای مثال

1. ♖d1 ♜d7 2. ♗a3 ♜ad8 3. ♖ad2 ♝f8 4. ♘e3

حالا سفید می‌خواهد اسب را به c4 ببرد و پیادهٔ d6 را بگیرد. اگر سیاه ♞e7 ....4 بازی کند تا با استقرار اسب در c8 از d6 دفاع کند، راه فیل f8 بسته می‌شود و سفید فوراً d6 را می‌گیرد.

پس طرح سفید قابل اجرا بود. بعد از گرفتن d6 ، سفید به مراحل بعدی یعنی گرفتن b7 و a5 خواهد پرداخت.

در وضعیت نمودار ۸۰، ممکن است پس از 1. ♖d1، سیاه دفاع از d6 را رها کند و در عوض بکوشد دست به حملهٔ متقابل بزند و مثلاً با استقرار رخ a8 در c8 آماده شود که با استقرار در رخ در c3 به پیادهٔ b3 سفید حمله کند. این روش در واقع دفاع غیرمستقیم از طریق حملهٔ متقابل است. اما سفید در حرکت دوم می‌تواند 2. ♗a3 بازی کند و جواب ♜c3 ....2 را با !3.b4 بدهد، زیرا پیادهٔ b3 که مورد حمله قرار گرفته است برخلاف پیادهٔ d6 می‌تواند پیشروی کند. شاید بازی چنین ادامه یابد:

1. ♖d1 ♜ac8 2. ♗a3 ♝f8 3. ♘e3 ♜c3

حالا سفید بهتر است 4. ♖b2 بازی کند و تهدید ♘c4 را به وجود آورده. در صورت 4.b4، سیاه جواب d5....4 را در آستین دارد.

می‌بینیم که پس از ♜ac8 ....1، یا هر حرکتی که سیاه با آن سعی در بغرنج کردن بازی کند، سفید باید با دقت بیشتری بازی کند. دفاع از d6 برای سیاه امکان ندارد. از این رو، سیاه باید با بغرنج کردن و پیچیده‌سازی بازی به دفاع بپردازد، زیرا در صورت دفاع انفعالی، سیاه قطعاً می‌بازد اما با دفاع فعالانه شانسهایی پیدا می‌کند.

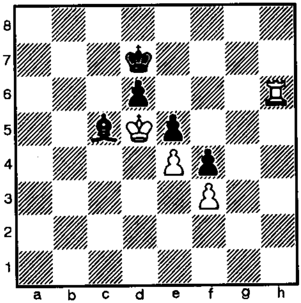
یک نمونهٔ دیگر را بررسی می‌کنیم.

در نمودار ۸۱، هدف سفید تعویض رخ با فیل و گرفتن پیاده‌هاست. پس از

1.♖h7+ ♔d8 2.♔e6

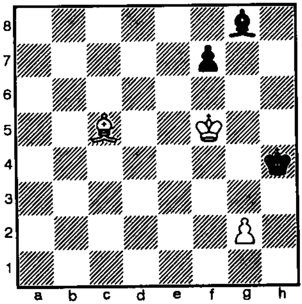
سیاه نمی‌تواند مانع طرح سفید شود. سفید با ♖d7 و ♖xd6 بازی را می‌برد.

(۸۱)



حالا بررسی یا اتود زیر را در نظر بگیرید:

(۸۲)



در نمودار ۸۲ سفید طرحی برای بردن بازی دارد:

1.♗f2+ ♔h5 2.g4+ ♔h6 3.♔f6! ♔h7

شاه سیاه به تدریج به بدترین نقطه یعنی گوشهٔ صفحه رانده شده است.

فیل g8 نیز وارد بازی نمی‌شود زیرا شاه سفید در f6 مانع حرکت پیادهٔ f7 شده است. در صورت 3....♝h7، سفید با 4.♗e3+ سیاه را مات می‌کرد. حالا ادامهٔ کار:

4.g5 ♔h8 5.♗d4!

فیل کمین کرده است. حالا در صورت 5....♝h7، سفید با 6.♔xf7 سیاه را مات می‌کند. طرح سفید هم محدود کردن شاه سیاه بوده است و هم

حبس کردن فیل سیاه.

5....,♔h7 6.♗a1

یک حرکت انتظاری. فیل را به هر خانهٔ دیگری مثل b2 و c3 نیز می‌شد برد. سفید منتظر می‌ماند تا سیاه شاه را به h8 ببرد.

6....,♔h8 7.g6 f×g6 8.♔×g6 مات

در نمودارهای ۸۰ و ۸۱ و ۸۲ سفید با اجرای صحیح طرح بازی را برده است.

۳-۲. قدرت نسبی مهره‌ها

در نمودار ۸۱ سفید با تعویض رخ با فیل بازی را برده است. شاید بپرسید که آیا تعویض سوار قویتر با سوار ضعیفتر صحیح است و از کجا می‌فهمیم که تعویض به نفع ماست؟

در تعویض سوارهای یکسان (تعویض فیل با فیل، اسب با اسب، رخ با رخ، و غیره) چیزی از دست نمی‌دهیم، اما در تعویض سوارهایی که ارزش یکسان ندارند نفع و ضرر در کار است. پس باید قدرت و ارزش نسبی مهره‌ها را بدانیم.

قدرت سوار بستگی دارد به تحرک آن در صفحه یا میزان تأثیر و دامنهٔ عمل آن. چون تحرک مهره به حرکت آن بستگی دارد و حرکت هر مهره‌ای بلاتغییر است، قدرت مهره به طور مطلق ثابت است (البته تحرک مهره و دامنهٔ عمل آن در وسط صفحه بیشتر است تا در حاشیهٔ صفحه).

اما در عمل و در جریان بازی، موقعیت و آرایش نیروها در تحرک این یا آن سوار تأثیر می‌گذارد و موقعیت مهرهٔ مورد نظر نیز اهمیت دارد. پس

قدرت نسبی سوار، یعنی قدرت آن نسبت به مهره‌های دیگر در موقعیت مورد نظر، برای ما بسیار مهم است.

بنابر تجربه و با توجه به بازیهای انجام شده تا به حال، قدرت نسبی سوارها کمابیش مشخص شده است. دانستن این امر اهمیت دارد. تجربهٔ هر شطرنجباز نیز در دراز مدت به او کمک می‌کند تا ارزش نسبی مهره‌ها را بهتر درک کند.

واحد نیرو در شطرنج، پیاده است. فیل را با اسب هم قدرت می‌دانند و معتقدند که هر کدام آنها ۳/۵ پیاده ارزش دارند. رخ و دو پیاده را در مجموع معادل دو سوار سبک می‌دانند. یک سوار سبک به علاوهٔ ۱/۵ پیاده را معادل یک رخ می‌دانند، یعنی ارزش رخ برابر با ۵ پیاده است. ارزش وزیر معادل دو رخ یا سه سوار سبک، یا گاهی رخ و فیل و پیاده است. قدرت شاه را حدوداً معادل قدرت یک سوار سبک می‌دانند.

عجالتاً از لحاظ ریاضی، تعویض سوارها همواره به نفع طرف قویتر است. اگر در وضعیت خاصی قوای سفید ۲۰ واحد و قوای سیاه ۱۰ واحد باشد، قدرت سفید دو برابر قدرت سیاه است. فرض کنید سفید ۵ واحد نیرو را تعویض کند، در این صورت قوای سفید ۱۵ و قوای سیاه ۵ خواهد شد و قدرت سفید سه برابر قدرت سیاه خواهد بود.

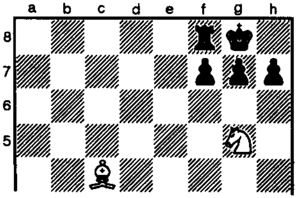
در نمودار ۸۱، قوای سفید ۱۰ و قوای سیاه ۹/۵ است که نسبت آنها ۱/۱ خواهد شد. پس از تعویض، سفید ۵ واحد نیرو از دست می‌دهد و سیاه ۶/۵ واحد، نسبت نیروها به $\frac{۵}{۳}$ یا ۱/۷ خواهد رسید. پس تعویض به نفع سفید بوده است.

البته این نوع محاسبهٔ ریاضی معمولاً در بازیها انجام نمی‌شود. این صرفاً

مثالی بود برای نشان دادن اهمیت موضوع و اینکه تعویض عموماً به نفع طرف قویتر است.

حالا به نمودار ۸۳ توجه کنید.

(۸۳)



سفید چنین بازی کرده است:

1.♘×f7 ♖×f7 2.♗×f7+ ♔×f7

دو سوار سبک با رخ و پیاده تعویض شده است. بدیهی است که این تعویض به نفع سفید نبوده است. سفید یک واحد ضرر کرده است.

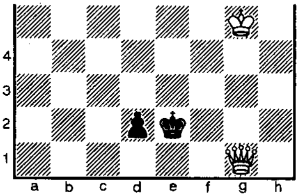
تأکید می‌کنیم که محاسبه‌های فوق در عمل دقیق نیستند و قدرت نسبی مهره‌ها تقریبی است. پوزیسیون در ارزیابی ما نقش بسیار مهمی دارد. در اوایل یا اواسط بازی، این محاسبه‌ها تقریباً صادق است اما در آخر بازی که صفحه خلوت می‌شود غالباً این نوع محاسبه‌ها خطاست. در آخر بازی دامنهٔ عمل سوارها افزایش می‌یابد اما ارزش پیاده‌نیز بسیار بیشتر می‌شود زیرا با هر خانه‌ای که پیشروی می‌کند به وزارت نزدیکتر می‌شود و ارزش آن به طور تصاعدی افزایش می‌یابد. در بیشتر آخر بازیها، سوار از سه پیاده شکست می‌خورد، و رخ از چهار پیاده می‌بازد. حتی در موارد استثنائی، یک یا دو پیاده از سوار برتر است.

۳-۲. نقش پوزیسیون در تناسب قوا

بدیهی است که وزیر از پیاده به مراتب قویتر است. وزیر حتی از چند پیاده

هم قویتر است، اما گاهی پیاده به قدری خطرناک می‌شود که وزیر به زحمت بر آن پیروز می‌شود، و این موقعی است که پیاده به خانهٔ ترفیع نزدیک شده باشد. به نمودار ۸۴ توجه کنید.

(۸۴)



طریقهٔ بردن برای سفید چنین است:

1.♕g2+ ♔el

اگر شاه سیاه به e3 می‌رفت، سفید وزیر را در f1 و سپس d1 می‌گذاشت و مانع پیشروی پیاده می‌شد و آنگاه با نزدیکتر کردن شاه پیادهٔ سیاه را می‌گرفت.

2.♕e4+ ♔f2 3.♕d3! ♔e1 4.♕e3+ ♔d1

شاه سیاه مجبور شده که خانهٔ ترفیع را اشغال کند. حالا سفید می‌تواند شاه خود را به پیاده نزدیکتر کند.

5.♔f4 ♔c2 6.♕e2 ♔c1 7.♕c4+

همان مانور تکرار می‌شود.

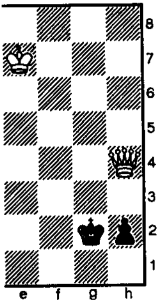
7...., ♔b2 8.♕d3! ♔c1 9.♕c3+ ♔d1

سفید یک بار دیگر فرصت پیدا کرده که شاه خود را نزدیکتر کند.

10. ♔e3. ♔e1 11.♕xd2+ ♔f1 12.♕f2+ مات

در نمودارهای ۸۵ و ۸۶ پیادهٔ خطرناک در ستون فیل یا رخ قرار دارد. به علت دور بودن شاه سفید، سیاه می‌تواند با امکانات پاتی بازی را مساوی

کند. ابتدا می‌پردازیم به پوزیسیون نمودار ۸۵.



(۸۵)

در صورت **1.♕g4+** سیاه با **1...,♔h1** جواب می‌دهد و حالا اگر سفید با شاه بازی کند، پات حاصل می‌شود. درصورت

2.♕f3+ ♔g1 3.♕g3+ ♔h1

باز هم نزدیکتر کردن شاه بی‌فایده است چون بازی پات می‌شود.

4.♕e1+ ♔g2 5.♕e2+ ♔g1!

حرکت 5....,♔g3 به دلیل 6.♕f1 غلط است، و حرکت 5....,♔h1 نیز به دلیل 6.♕f1 به مات می‌انجامد.

6.♕e1+ ♔g2

و بازی مساوی است.

در همین نمودار ۸۵، شاه سفید اگر نزدیکتر بود و مثلاً در e5 قرار داشت، سفید به طریق جالبی بازی را می‌برد.

1.♕g4+ ♔h1 2.♕d1+ ♔g2 3.♕e2+ ♔g1

حالا سفید شاه خود را نزدیک می‌کند:

4.♔f4 h1=♕ 5.♔g3!

و سفید همزمان تهدید مات در f2 یا عرض اول را دارد.

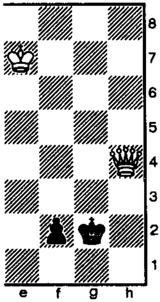
در نمودار ۸۵، اگر شاه سفید را در f7 و وزیر را در e5 قرار دهیم، پوزیسیون جالبی پدید می‌آید. در این حالت، پس از **1.♕g7+** سیاه

می‌تواند با ♔f2 ,....1 یا ♔f1 ,....1 بازی را مساوی کند. در صورت **?♔h1 ,....1** سفید می‌تواند با ادامهٔ زیر بازی را ببرد:

2.♔g6! ♔g2 3.♔f5+

زیرا سفید با کیش برخاست شاه خود را دو خانه نزدیکتر کرده است و به وضعیتی رسیده است که مانند مثال قبلی برنده است.

حالا می‌پردازیم به نمودار ۸۶.



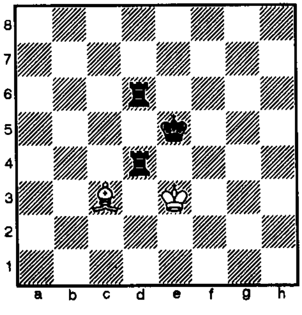
(۸۶)

در این نمودار، پس از

1.♕g4+ ♔h2 2.♕f3 ♔g1 3.♕g3+

سیاه نباید ♔f1 ,....3 بازی کند، بلکه باید با **!♔h1 ,...3** ادامه دهد. اگر سفید پیادهٔ f2 را بگیرد، بازی پات می‌شود!

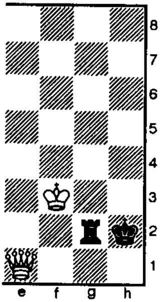
(۸۷)



در بعضی از پوزیسیونها دیدید که سفید به رغم برتری کامل قوا (وزیر در برابر پیاده) قادر به بردن بازی نیست. به عبارت دیگر، پوزیسیون به گونه‌ای است که قدرت وزیر و پیاده برابر می‌شود. یک نمونهٔ دیگر را در نمودار ۸۷ می‌بینیم.

سفید می‌تواند با حرکت دادن فیل در خانه‌های c3 b2 a1 حرکتهای انتظاری انجام دهد و به رغم برتری

قوای سیاه، بازی را مساوی کند. اگر سیاه رخ d6 را از ستون d خارج کند یا شاه خود را حرکت دهد، سفید رخ d4 را با فیل می‌گیرد و بازی را مساوی می‌کند. در اینجا با اهمیت آچمزی آشنا می‌شویم. رخ در d4 آچمز است و قادر به حرکت نیست. حالا چند وضعیت دیگر را بررسی می‌کنیم که اهمیت عملی نیز دارند.



(۸۸)

معمولاً وزیر از رخ می‌برد. در نمودار ۸۸ اگر نوبت حرکت با سیاه باشد، حرکت ♔h3 ,....1 به دلیل ♕f1.2 و حرکت ♖g1 ,....1 به دلیل ♕h4.2 غلط است. پس رخ باید از کنار شاه خودی دور شود. وقتی رخ دور شد، آسیب‌پذیر می‌شود. مثلاً

1...,♖g7 2.♕e5+

و رخ از دست می‌رود. یا

1...,♖g8 2.♕e5+ ♔h1 3.♕a1+ ♔h2 4.♕a2+

و باز هم رخ ازبین می‌رود. یا

1....,♖a2 2.♕e5+ ♔g1 3.♕g5+ ♔h2 4.♕h6+ ♔g1 5.♕g6+ ♔h2 6.♕h7+ ♔g1 7.♕b1+

یا ♕g8+.7 و باز هم رخ از میان می‌رود.

پس با هر حرکتی، بعد از تعدادی کیش، رخ از دست می‌رود. در همین نمودار ۸۸، اگر نوبت حرکت با سفید باشد، او همین پوزیسیون را در حالتی

که نوبت با سیاه باشد به وجود می‌آورد. این امر به راحتی صورت می‌گیرد:

1.♕e5+ ♔h1

بدیهی است که حرکت 1....,♔h3 با 2.♕h5+ سبب مات سیاه می‌شد.

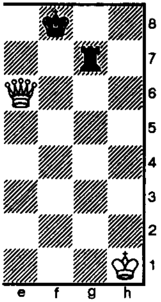
2.♕a1+ ♔h2

حرکت 2....,♖g1 به دلیل مات با 3.♕h8 غلط است.

3.♕e1!

حالا وضعیتی به وجود آمده که عیناً وضعیت نمودار ۸۸ است. اما نوبت حرکت با سیاه است و دیگر می‌دانیم که سفید در هر حال برنده است.

سفید چه مانوزی را انجام داده است؟ سفید نوبت حرکت را به سیاه داده است. در واقع سفید یک حرکت از دست داده است. اصطلاحاً می‌گوییم سفید یک **تمپو** داده است یا یک **تمپو** گرفته است. به این مسئله بعداً بیشتر برمی‌خوریم.



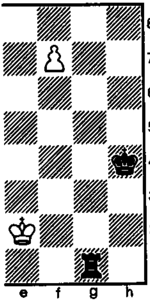
(۸۹)

حالا به نمودار ۸۹ توجه کنید.

این پوزیسیون از لحاظ قوا فرقی با پوزیسیون نمودار ۸۸ ندارد، اما آرایش نیروها متفاوت است. اگر نوبت حرکت با سیاه باشد، می‌تواند بازی را مساوی کند. رخ در ستونهای f , g , h دائماً کیش می‌دهد. اگر شاه سفید به ستون e برود سیاه رخ را در e7 می‌گذارد و وزیر سفید را می‌گیرد و بازی مساوی می‌شود. اگر شاه سفید به h6 برود تا سیاه دیگر نتواند کیش دهد، سیاه با رخ در h7 کیش می‌دهد زیرا درصورتِ گرفتن رخ، بازی پات می‌شود. اگر شاه سفید خود را به f6 برساند، سیاه در g6 کیش می‌دهد و باز

هم بازی مساوی می‌شود.

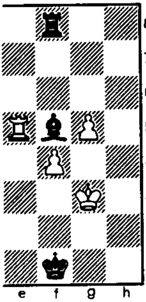
چرا این بازی مساوی می‌شود؟ علت، موقعیت نامناسب وزیر در e6 است. وزیر سفید خواسته است شاه سیاه را محدود کند، اما شاه سفید از صحنهٔ نبرد دور مانده است. بهتر است مهره‌ها را با هماهنگی یکدیگر وارد نبرد کرد. در همین نمودار ۸۹ اگر نوبت حرکت سفید باشد، می‌تواند وزیر را از e6 حرکت دهد (مثلاً 1.♕d6+) و شاه خود را از طریق h6 نزدیک کند.



(۹۰)

به نمودار ۹۰ نگاه کنید.

رخ قویتر از پیاده است اما در این پوزیسیون، سیاه نه تنها بازی را نمی‌برد بلکه قادر به کسب تساوی هم نیست، زیرا نمی‌تواند مانع ترفیع پیاده شود. درصورت 1....,♖g2+، سفید با 2.♔f1 جواب می‌دهد و سیاه درمانده می‌شود. سفید پس از وزیر کردن پیاده‌اش بازی را می‌برد (شبیه نمودار ۸۸).



(۹۱)

نمودار ۹۱ حالت بغرنجتری است:

در اینجا، سیاه دربرابر دو پیادهٔ سفید یک فیل دارد. پیاده‌های سفید به دلیل وجود فیل f5 تحرک ندارند، اما سفید اینگونه ادامه می‌دهد:

1.♖xf5! ♖xf5 2.♔g4

قبلاً شاه سفید قادر نبود به g4 برود. حالا برتری قوای سیاه بیشتر شده است

(رخ در برابر دو پیاده)، اما سفید با راندن پیاده‌ها بازی را می‌برد:

2...,♖f8 3.g6 ♔e2 4.f5 ♔e3 5.g7 ♖g8 6.f6 ♔e4 7.♔g5 ♔e5 8.♔g6 ♔e6 9.f7 ♖a8 10.f8=♕ ♖xf8 11.gxf8 = ♕

در مثالهای فوق دریافتیم که کمیّت به تنهایی تعیین کننده نیست، بلکه پوزیسیون نیز در تناسب قوا اثر دارد. البته مثالهایی که دیدید حالت استثنائی دارند. در حالت کلی، شطرنجبازان بنا به تجربهٔ درازمدت خود نیروی نسبی مهره‌ها را مدّنظر قرار می‌دهند. لیکن، باید دانست که در حین بازی نباید صرفاً به ارزش نسبی مهره‌ها اندیشید بلکه باید دید که هر مهره‌ای در پوزیسیون خاص چه نقشی دارد و چه کاری انجام می‌دهد.

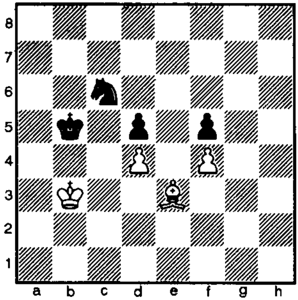
کمی هم دربارهٔ ارزش نسبی فیل و اسب صحبت کنیم.

بسیاری از نوآموزان از حمله‌های ناگهانی اسب می‌ترسند و سعی دارند اسبهای حریف را به هر وسیله‌ای که شده ازبین ببرند. این کار درست نیست. اگر حرکتهای احتمالی اسب را بررسی کنیم و خطرها را پیش‌بینی کنیم، هیچ حرکتی برای ما غیرمنتظره نخواهد بود.

ارزش نسبی فیل و اسب یکسان است. فیل تحرک بیشتری دارد اما اسب می‌تواند هم به خانه‌های سفید برود و هم به خانه‌های سیاه. اگر پوزیسیون بسته باشد (مسیر حرکت فیل را پیاده‌ها مسدود کرده باشند)، شعاع عمل فیل کم می‌شود و اسب مفیدتر و مؤثرتر عمل می‌کند. اگر مسیر فیل باز باشد، فیل بهتر عمل می‌کند. در بیشتر حالات، دو فیل قویتر از دو اسب یا فیل و اسب است زیرا دو فیل می‌توانند تمام خانه‌های سیاه و سفید را کنترل کنند. به هر حال، این امر نهایتاً به پوزیسیون بستگی دارد. در پوزیسیون است که

درمی‌یابیم این یا آن سوار قویتر است یا ضعیفتر. به نمودار ۹۲ نگاه کنید.

(۹۲)

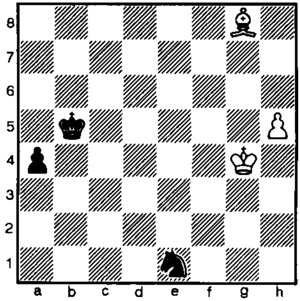


در این پوزیسیون، اسب بهتر از فیل عمل می‌کند. کافی است شاه سیاه به خانهٔ c4 برسد. آنگاه با گرفتن پیادهٔ d4 بازی را می‌برد. مثلاً:

1...,♘a5+ 2.♔c3 ♔a4 3.♗f2 ♘c6 4.♗e3 ♘a7 5.♗f2 ♘b5+ 6.♔d3 ♔b3

حالا سیاه باید با اسب خود در b2 یا b4 کیش دهد تا بتواند با شاه خانهٔ c4 را اشغال کند. بعد از آن، پیاده‌های سفید سقوط خواهند کرد.

(۹۳)

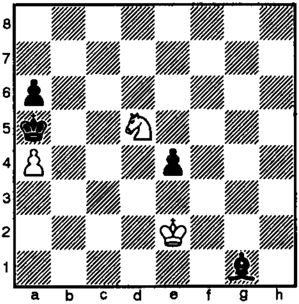


در نمودار ۹۲ اگر تغییراتی در وضعیت مهره‌ها بدهیم، مثلاً شاه سفید را در c3، اسب سیاه را در e7 و فیل سفید را در h3 بگذاریم، سیاه دیگر نمی‌تواند بازی را ببرد. در این حالت، فیل «سفیدرو» پشتیبان منفعل پیاده‌های خودی نسیت بلکه می‌تواندبه پیاده‌های حریف حمله کند. به نمودار ۹۳ توجه کنید.

دراین پوزیسیون فیل بر اسب پیروز می‌شود. فیل مسیر پیشروی پیادهٔ a

را از راه دور کنترل می‌کند اما اسب نمی‌تواند به پیادهٔ h برسد. درنتیجه، سفید پیاده‌اش را وزیر می‌کند و بازی را می‌برد. درصورت ♘d3.... شاه سفید به مناسبترین خانه یعنی f5 خواهد رفت.

(۹۴)



در نمودار ۹۴ نیز فیل بر اسب پیروز می‌شود.

من در سال ۱۹۲۴ در یکی از بازیهایم با مهرهٔ سیاه به این پوزیسیون رسیدم. سیاه پیادهٔ a4 را می‌گیرد و e4 را می‌دهد. شاه سفید از منطقهٔ فعالیت دور می‌شود:

1....,♔xa4 2.♘c3+ ♔b3 3.♘xe4 ♔c2!

حالا سفید سعی می‌کند با اسب خود جلو پیشروی پیادهٔ a را بگیرد.

4.♘d6 a5 5.♘b5 a4 6.♔e1 ♗e3! 7.♔e2 ♗c5

چرا سیاه از ابتدا فیل را به c5 نیاورد؟ برای آنکه می‌خواهد وقتی با شاه خود حرکت را آغاز می‌کند شاه سفید در e2 نباشد.

8.♔e1 ♔b3 9.♔d2 ♔c4

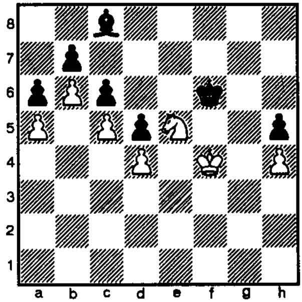
سفید تسلیم شد، زیرا اولاً 10.♘c3 به علت 10....♗b4 غلط است و ثانیاً درصورت 10.♘c7 پس از

10....,a3 11.♔c2 ♗d4 12.♔b1 ♔b3

پیاده وزیر می‌شود.

در نمودار ۹۵، اسب سفید بسیار قویتر از فیل حریف است.

(۹۵)



نوبت سیاه است، اما فیل او قادر به حرکت نیست. درصورت ,....1 ♗e6 یا ,....1 ♗h3، سفید حرکت !2.♘xc6 را انجام می‌دهد و پس از 2....,bxc6 پیادهٔ b پیشروی می‌کند و وزیر می‌شود.

در پوزیسیون نمودار ۹۵، سیاه اگر با شاه خود نیز بازی کند، سفید شاه خود را به g5 می‌برد و بعد پیادهٔ h5 را می‌گیرد. سیاه در وضعیتی است که دلش نمی‌خواهد حرکت کند. او در انجام حرکت **اکراه** دارد. اصطلاحاً می‌گوییم سیاه در حالت **تسوگتسوانگ** است.

با بررسی چند مثال فوق تا حدودی به اهمیت پوزیسیون پی برده‌ایم. اما اینکه پوزیسیون خوب یا بد چگونه پدید می‌آید موضوعی است که باید درباره‌اش به تفصیل بررسی و مطالعه کرد.

پوزیسیونها از حرکتها حاصل می‌شوند. پس لازم است خاصیت حرکتها را بیشتر بررسی کنیم.

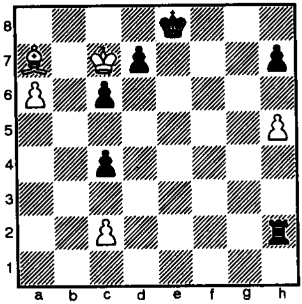
۳-۴. خاصیت حرکت

هر حرکتی پوزیسیون را تغییر می‌دهد. حریف ما نیز تغییراتی در پوزیسیون پدید می‌آورد. ما با توجه به این تغییرات متقابلاً حرکتهایی انجام می‌دهیم و در طرح خود این حرکتها و تغییرات را به حساب می‌آوریم. طرحی که در

پیش می‌گیریم در نحوهٔ انتخاب حرکتها و ترتیب آنها تأثیر می‌گذارد. پس برای حل و فصل مسائل استراتژیکی و تاکتیکی باید تک‌تک حرکتها، و خصوصیات و هدف آنها را در پوزیسیونهای مختلف بدانیم.

هدف بعضی از حرکتها حمله، دفاع و حملهٔ متقابل و امثال آن است. در این باره مثالهایی را دیده‌ایم. حالا حرکتهای دیگری را درنظر می‌گیریم.

(۹۶)



در نمودار ۹۶ فقط با ترفیع پیادهٔ a6 می‌توان بازی را برد، اما فیل خودی راه پیشروی آن را بسته است. پس عجالتاً این سوار سد راه شده و جلو پیشروی مهره‌های دیگر راگرفته است. حرکت فیل ضروری است.

پس از حرکت فیل، سیاه چگونه دفاع می‌کند؟ ابتدا با رخ h2 پیادهٔ c2 را می‌گیرد و سپس با حرکت ♖a2 ,.... مانع پیشروی پیادهٔ a می‌شود. آنگاه پیادهٔ c4 آمادهٔ پیشروی خواهد بود. آیا سفید می‌تواند خانهٔ a2 را از دسترس رخ سیاه خارج کند؟

حرکت خوب سفید **1.♗f2!** است. فیل راه رخ را برای رسیدن به a2 می‌بندد. جواب سیاه **1.....,♖×h5** است (بدیهی است که اگر فیل f2 را بگیرد، پیادهٔ a حتماً وزیر می‌شود) تا بعداً رخ به a5 برود و مانع پیشروی پیادهٔ a شود. حالا سفید با حرکت **2.♗b6** خانهٔ a5 را کنترل می‌کند و مانع اجرای طرح سیاه می‌شود.

حالا دیگر برگشت رخ به عرض دوم بی‌فایده است. سیاه **2....,♖h3**

بازی می‌کند. ادامهٔ بازی کاملاً گویاست:

3.♗c5 ♖h1 4.♗d4 ♖h3 5.♗b2 ♖h5 6.♗c3

حالا سفید می‌تواند پیادهٔ a را براند و بازی را ببرد. رخ سیاه نمی‌تواند خود را به ستون a برساند. هر سه عرض ۲ و ۳ ، ۴ مسدودند و فیل نیز خانه‌های a1 و a5 را کنترل می‌کند.

سفید چگونه این بازی را برده است؟ او از خاصیت دوگانهٔ مهرهٔ خود به خوبی استفاده کرده است: یکی خاصیت **مسدود کنندگی** و دیگر خاصیت **ضربتی**. این دو خاصیت در هر مهره‌ای وجود دارد.

فیل با حرکتهای اولیه بعضی از خانه‌های ستون a را از رخ گرفت، اما رخ سعی می‌کرد از h1 h3 h5 خود را به ستون a برساند. نهایتاً پس از استقرار فیل در c3، تمام خانه‌های ستون a از دسترس رخ خارج شد.

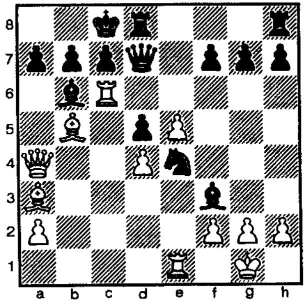
عموماً هر حرکتی جنبه‌های مثبت و منفی خودش را دارد. هر مهره‌ای پس از حرکت خود امکانات تازه‌ای را کسب می‌کند و امکاناتی را نیز ازدست می‌دهد. درنتیجه باید به تغییراتی که با هر حرکت در پوزیسیون حاصل می‌شود نهایت توجه را نمود.

۳-۵. محدودیت

سوارها باید فعال باشند، باید تأثیر بگذارند، حمله و دفاع کنند، سوارهای حریف را محدود کنند، و آنها را ازبین ببرند. سوار باید آزادی عمل داشته باشد. اگر آزادی عمل سوارها محدود شود، قدرت آنها کم می‌شود و در میدان کارزار ازپا می‌افتند. به حالاتی از محدودیت سوارها اشاره می‌کنیم.

۳-۵-۱. خطوط مسدود

(۹۷)



اگر مهره‌های حریف مسیر حرکت مهرهٔ ما را ببندند یا خانه‌های مورد نیاز آن را اشغال کنند، مهرهٔ ما بی‌تحرک و ضعیف می‌شود. در نمودار ۹۷ می‌بینیم که پیاده‌ها مسیر حرکت فیلها، رخها و وزیر سیاه را بسته‌اند، یعنی مهره‌هایی مسیر مهره‌های دیگر را مسدود کرده‌اند و از تحرک آنها کاسته‌اند.

در این پوزیسیون، سفید قبل از هر اقدامی راه وزیر را می‌بندد و قطر h3-c8 را مسدود می‌کند تا وزیر سیاه نتواند به خانهٔ g4 برود. سپس، دست به حملهٔ قطعی می‌زند:

1.e6! f×e6 2.♖×b6 c6 3.♗×c6 b×c6 4.♕a6+ ♔c7 5.♕b7 مات

با مسدود کردن مسیر سوارها پوزیسیونهایی حاصل می‌شود که در آنها نیروی تدافعی و تهاجمی سوارها کاهش می‌یابد. بازیکن باید سعی کند که **خطوط باز** برای سوارهای خود تدارک ببیند تا به تحرک و فعالیت آنها بیفزاید.

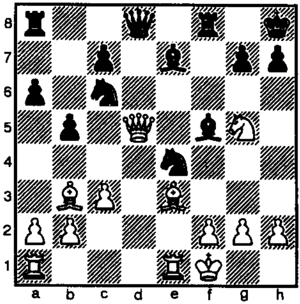
اما باید مراقب بود که خطوط باز برای سوارهای حریف فراهم نشود. در مثال ابتدائی زیر، سفید با دو حرکت غیرعاقلانه قطر e1-h4 را برای وزیر حریف باز می‌کند و مات می‌شود:

1.f4 e6 2.g4 ♕h4 مات

خیلی وقتها، بازیکن مهاجم تحرک شاه حریف را می‌گیرد و مسیرهای آن را

مسدود می‌کند. به نمودار ۹۸ توجه کنید.

(۹۸)



سفید با حرکت +1.♕g8 سیاه را وادار به پاسخ 1....,♖xg8 می‌کند. آنگاه با +2.♘f7 سیاه را مات می‌کند. این نوع مات به **مات مختنق** معروف است. در همین نمودار ۹۸، فیل سفید را از b3 بردارید و رخ سیاه را از f8 به e8 انتقال دهید. در پوزیسیون حاصل، سفید می‌تواند با چهار حرکت سیاه را مات کند:

1.♘f7+ ♔g8 2.♘h6+ ♔h8

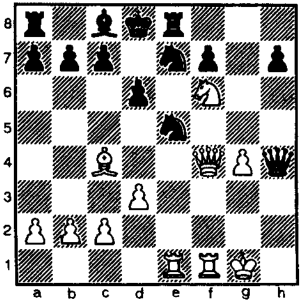
درصورت 2....,♔f8، سفید با +3.♕f7 مات می‌کرد.

3.♕g8+! ♖xg8 4.♘f7+ مات

در نمودار ۹۹ سفید از محدودیت شاه سیاه و امکانات ایجاد خطوط باز بهره‌برداری می‌کند.

(۹۹)

چیگورین - داویدوف



پترزبورگ، ۱۸۷۴

شاه سیاه محدود است اما سفید باید خطوط جدیدی را بگشاید تا تهدیدهای خطرناکی خلق کند. سفید با یک قربانی تفاوت کار را شروع می‌کند:

20.♖xe5 dxe5 21.♕xe5

حالا تهدید +22.♕d4 و مات به وجود آمده است.

21....,♗xg4

در صورت 21....,♗e6، سفید با ادامهٔ

22.♕d4+ ♔c8 23.♗xe6+ fxe6 24.♕d7+ ♔b8 25.♕xe8+ ♘c8 26.♘d7+

سیاه را مات می‌کرد.

22.♕d4+ ♔c8 23.♗e6+!! ♔b8

در صورت 23....,♗xe6، سفید با 24.♕xh4 وزیر سیاه را می‌گرفت. در صورت 23....,fxe6 پیادهٔ e6 مسیر فیل g4 را می‌بست و سفید پس از +24.♕d7 در سه حرکت سیاه را مات می‌کرد.

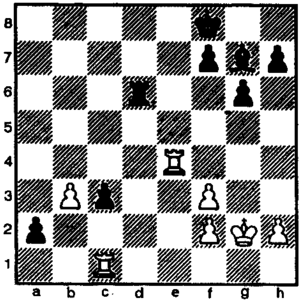
24.♘d7+ ♔c8 25.♘c5+ ♔b8 26.♘a6+ bxa6

حالا که ستون b نیز باز شده است، سفید با **+27.♕b4** مات می‌کند.

نمودار ۱۰۰ یک نمونهٔ دیگر است:

(۱۰۰)

فلور - تولوش



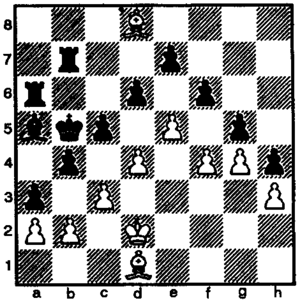
تالین، ۱۹۴۵

سیاه حرکت **34....,c2** را بازی می‌کند. سفید با **35.♖xc2** جواب می‌دهد و تهدید ماتی در c8 به وجود می‌آورد، اما **35....,♗b2!!**. سیاه هم خانهٔ g7 را برای شاه خالی کرده و هم پیادهٔ a2 را از حملهٔ رخ سفید نجات داده

است. حالا سفید مجبور است که در مقابل پیادهٔ a2 یک رخ از دست بدهد. سفید تسلیم می‌شود.

نمودار ۱۰۱ یک مسئلهٔ تفریحی است که به طرز جالبی اهمیت قضیهٔ بستن خطوط را نشان می‌دهد.

(۱۰۱)



سفید شروع و مساوی می‌کند:

1.♗a4+ ♔xa4

در صورت 1....,♔c4، سفید 2.♗b3+ را دارد و شاه سیاه مجبور است به b5 برگردد.

2.b3+ ♔b5 3.c4+ ♔c6 4.d5+ ♔d7 5.e6+ ♔xd8 6.f5

سد غیرقابل نفوذی ساخته شده است و سیاه نمی‌تواند به اردوی سفید رخنه کند. بازی مساوی است.

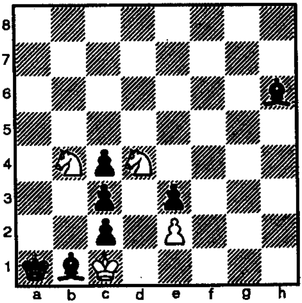
۳-۵-۲. بستن خانه‌ها

وقتی خانه‌های دردسترس مهرهٔ ما در زیر ضرب مهره‌های حریف باشد، تحرک مهرهٔ ما محدود می‌شود. در نمودار ۱۰۲، سیاه در تنگناافتاده، زیرا خانه‌هایی که شاه او می‌تواند برود یا تحت کنترل سفید است یا اشغال است. فیل b1 هم بی‌تحرک است چون در صورت حرکت به a2، سفید با اسب c2 را می‌گیرد و مات می‌کند. پیاده‌های سیاه نیز بی‌حرکت‌اند. فقط فیل h6

قادر به حرکت است.

سفید با 1.♘e6 تمام خانه‌های قابل دسترس فیل h6 را می‌بندد. پس‌از هر حرکت فیل، اسب آن را می‌گیرد و آنگاه سیاه ناچار به حرکت 2....,♗a2 می‌شود و سفید با 3.♘xc2 مات می‌کند.

(۱۰۲)

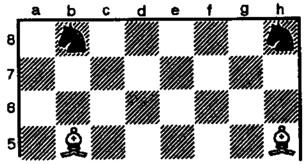


در نمودار ۱۰۲ اسب با حرکت خود به e6 تمام خانه‌های ممکن فیل h6 را در کنترل گرفت. این حالتی است استثنائی که به علت حضور پیادهٔ سیاه در e3 پدید آمده است. در نمودار ۱۰۳ عکس این قضیه را می‌بینیم

کنترل خانه‌های اسب برای فیل آسانتر است.

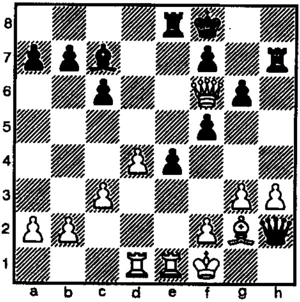
محدودیت مهره‌ها در بازیهای عملی به نتایج مصیبت‌باری می‌انجامد. مثلاً به نمودار ۱۰۴ توجه کنید.

(۱۰۳)



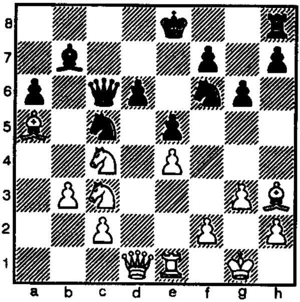
بعد از 20.♘xe5!، وزیر سیاه از بین می‌رود چون تمام خانه‌های گریز وزیر سیاه مسدود است. در صورت 20....,dxe5، سفید با 21.♕d8+ مات می‌کند. در نمودار ۱۰۵ نمونهٔ پیچیده‌تری را می‌بینید.

(۱۰۵)
راتز-فلور



کیف، ۱۹۴۴

(۱۰۴)
کرس.کوتوف



پیارنو، ۱۹۴۷

هر دو وزیر محدودند. سفید نمی‌تواند به وزیر سیاه دست یابد. اما وزیر سفید به علت مسدود شدن راه فرار آن، از بین می‌رود. نوبت با سیاه است.

25....,♖h5!

با تهدید 26....,♖e6.

26.d5

خانهٔ e6 از رخ سیاه گرفته شده و وزیر راه فراری نیز به d4 پیدا کرده است، اما

26....,♗e5

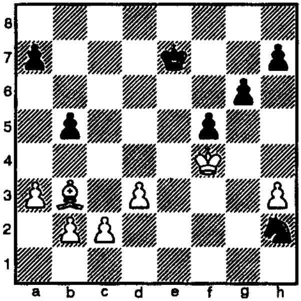
حالا وزیر سفید از بین می‌رود. سفید تسلیم شد.

۳-۵-۳. حاشیهٔ صفحه

سوار در حاشیهٔ صفحه کم تحرک می‌شود. در آغاز بازی، سوارها از مرکز دورند و تحرک آنها کمتر است. برای فعال کردن سوارها باید آنها را به مرکز کشاند و گسترش داد. سوارهایی که در حاشیهٔ صفحه باشند و از

اردوگـاه خـود جـدا مـانده بـاشند آسیب پذیرترند. در نمودار ۱۰۶، اسب سیاه در حاشیهٔ صـفحه مـانده است.

(۱۰۶)



بازی چنین ادامه می‌یابد:

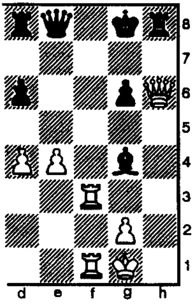
1.♔g3 ♘f1+ 2.♔f2 ♘d2

در صورت ♘h2 ,...2 سفید با ♔g2 .3 اسب را می‌گرفت.

3.♗a2

حالا تمام خانه‌های اسب کنترل شده است. سفید با **♔e2 .4** اسب را می‌گیرد.

در بازیهای عملی، خیلی وقـتها شـاه در حـاشیهٔ صـفحه مـات مـی‌شود (نمودارهای ۳۱ تا ۴۹). تحرک شاه در گوشه‌ها به حداقل می‌رسد. از این رو، در آخـر بـازی مـعمولاً شـاه حـریف را بـه گـوشهٔ صـفحه می‌کشانند تا مات شود.



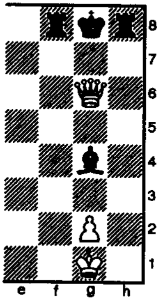
(۱۰۷)

گاهی شاه در گوشهٔ صفحه بـه دلیل مسدود بودن خانه‌های اطراف و مزاحمت سوارهای دیگر از ایـن هم محدودتر مـی‌شود. در نـمودار ۱۰۷ سفید از موقعیت شاه سیاه بهره‌برداری می‌کند.

1.♖f8+ ♕xf8+ 2.♖xf8+ ♖xf8 3.♕xg6 مات

وضعیت مات را در نمودار ۱۰۷ الف می‌بینید.

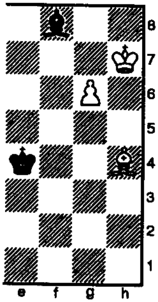
این نوع مات به **مات سردوشی** معروف است.



(۱۰۷ الف)

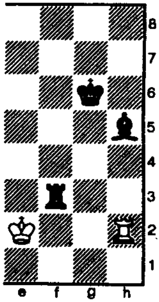
۳-۵-۴. مهرهٔ مدافع

مهره‌ای که از مهرهٔ دیگری دفاع کند یا مجبور به کنترل مسیرهای خاصی باشد، کم تحرک و محدود می‌شود. دور کردن یا زدن چنین مهرهٔ مدافعی خیلی وقتها تکلیف بازی را یکسره می‌کند. به نمودار ۱۰۸ توجه کنید.



(۱۰۸)

فیل f8 با کنترل خانهٔ g7 مسیر پیشروی پیادهٔ g6 را کنترل می‌کند. سفید با 1.♗e7 فیل سیاه را از این‌مسیر خارج می‌کند و بازی را می‌برد.



(۱۰۹)

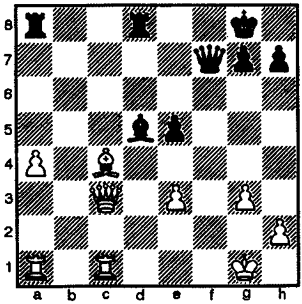
در نمودار ۱۰۹، فیل سیاه چون مهرهٔ مدافع است آسیب‌پذیر است.

سفید با 1.♖xh5 مهرهٔ مدافع را از صحنه خارج می‌کند و بازی

مساوی می‌شود.

به پوزیسیون نمودار ۱۱۰ توجه کنید.

(۱۱۰)
آلاتورتسف-کونستانتینوپولسکی



تفلیس، ۱۹۳۷

سیاه چنین ادامه داد:

29....♗xc4 30.♕xc4

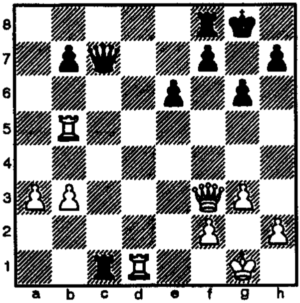
حالا سیاه مهرهٔ مدافع وزیر، یعنی رخ c1 را دور می‌کند:

30....,♖d1+!

سفید تسلیم شد، زیرا در صورت 30.♖xd1 وزیرش از بین می‌رود، و در صورت حرکت دادن شاه به f2 یا g2، سیاه پس از تعویض وزیرها، رخ a1 را می‌گیرد.

در نمودار ۱۱۱، سیاه با حرکت **25...,♕c6!** یک رخ می‌گیرد.

(۱۱۱)
راگوزین - پانوف



مسکو، ۱۹۴۰

وزیر سفید که مدافع رخ d1 است مورد حمله قرار گرفته است. در عین حال رخ b5 نیز زیر ضرب قرار دارد. در صورت 26.♕xc6، سیاه ابتدا رخ d1 را با کیش می‌گیرد و بعد وزیر را پس می‌گیرد. حرکت وزیر سفید به e2 یا d3 نیز دوری دوا نمی‌کند زیرا وزیر قادر نیست در آن واحد از هر دو رخ دفاع کند و سیاه با 26....,♖xd1+

بازی را می‌برد.

به نمودار ۱۱۲ توجه کنید.

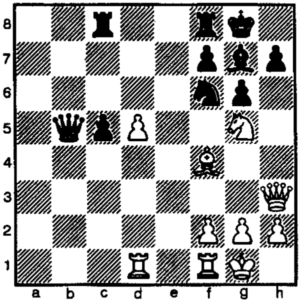
سفید **!25.♘xf7** بازی کرد.

سیاه اگر اسب را با شاه بگیرد با +26.♕e6 مات می‌شود. اگر اسب را با رخ بگیرد، رخ c8 از بین می‌رود.

در نمودار ۱۱۳، وزیر سفید از h4 و f2 دفاع می‌کند.

(۱۱۲)

کرس - فاین

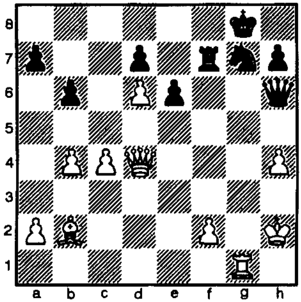


رویارویی امریکا - شوروی، ۱۹۳۶

اگر وزیر از d4 برود، سفید متحمل خسارتهایی می‌شود. سیاه با **35...e5** به هدف خود می‌رسد.

(۱۱۳)

لونفیش - چخوور

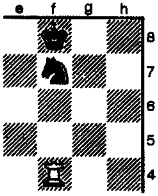


مسکو، ۱۹۳۵

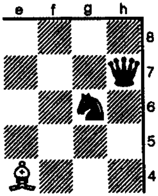
۳-۵-۵. آچمزی

یکی دیگر از حالات محدودیت سوار، آچمزی است. سوار آچمز مجبور است از خانهٔ مهم یا از سوار با ارزشتری دفاع کند. مثلاً در نمودار ۱۱۴، اسب f7 آچمز است و اصلاً قادر به حرکت نیست. این اسب آچمز شاه است. در نمودار ۱۱۵ اسب قادر به حرکت است اما وزیر سیاه از دست می‌رود. این اسب آچمز وزیر است.

(۱۱۴)

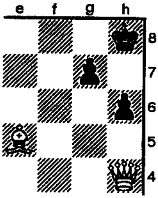


(۱۱۵)

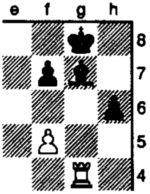


در نمودار ۱۱۶ پیادهٔ g7 آچمز شاه است. پس سفید می‌تواند با خیال آسوده 1.♕xh6 بازی کند و بعد با 2.♕xg7+ مات کند. در نمودار ۱۱۷، فیل سیاه آچمز شاه است. پس سفید می‌تواند با 1.f6 به مهرهٔ آچمز حمله کند و آن را بگیرد.

(۱۱۶)

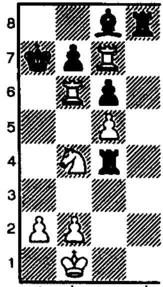


(۱۱۷)

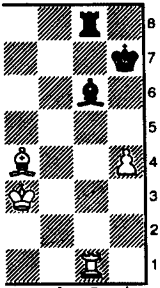


در نمودار ۱۱۸ اگر سفید 1.♘xc6+ بازی کند، سیاه نمی‌تواند با

(۱۱۸)



(۱۱۹)



1....,b×c6 جواب دهد چون پیادهٔ b7 آچمز شاه است. پس سیاه مجبوراست با 1....,♔a8 جواب دهد. حالا سفید می‌تواند با 2.♖a6+ سیاه را وادارد که با 2....,b×a6 جواب دهد، و سپس با 3.♖a7+ مات می‌کند.

در نمودار ۱۱۹، سفید ابتدا آچمزی ایجاد می‌کند و سپس از آن بهره می‌گیرد:

1.♖×g6 ♖×g6 2.h5

حالا سیاه با شاه بازی می‌کند و سفید رخ g6 را می‌گیرد. توجه داشته باشید که باید رخ را با پیاده بگیرد، اگر با فیل بگیرد وضعیتی همانند نمودار ۶۳ پدید می‌آید و بازی مساوی می‌شود.

در بازیهای عملی گاهی می‌توان مهرهٔ آچمز را حرکت داد (البته نه آچمز شاه را)، مشروط به اینکه مهرهٔ آچمز با حرکت خودش به مهره‌ای با ارزش‌تر یا هم‌ارزش مهرهٔ آچمز خودی حمله کند، یا اینکه تهدید خطرناکی مانند ایجاد حالت مات به وجود آورد. به بازی کوتاه زیر توجه کنید:

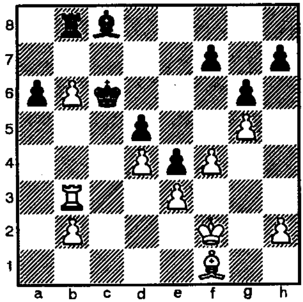
1.e4 e5 2.♗c4 d6 3.♘f3 ♘c6 4.♘c3 ♗g4 5.♘×e5?

سفید به امید اشتباه سیاه اسب آچمز را حرکت داده است. سیاه بی‌توجه ادامه می‌دهد:

5...,♗×d1?? 6.♗×f7+ ♔e7 7.♘d5 مات

سیاه اگر دقت می‌کرد و دام سفید را می‌دید، با 5....,♘×e5 یک سوار جلو می‌افتاد.

(۱۲۰)
اسمیسلوف-گاسپاریان



پیارنو، ۱۹۴۷

کلاً نقشه ریختن به امید اشتباه حریف عاقلانه نیست. در همین بازی اگر اسب سیاه خانهٔ e5 را کنترل نمی‌کرد، نقشهٔ سفید صحیح بود. سیاه با 5...,dxe5 جواب می‌داد و سفید با ♕xg4.6 یک پیاده سود می‌برد.

به نمودار ۱۲۰ توجه کنید.

پیادهٔ b6 بی‌دفاع است، اما اگر سفید بتواند به ازای آن پیادهٔ a6 را بگیرد، وضعیت برنده‌ای پیدا می‌کند چون پیادهٔ اضافی و آزاد b2 را خواهد داشت.

39.b7! ♗e6

در صورت ♗xb7 ,....39 سفید با ♗xa6 .40 فیل سیاه را آچمز می‌کند و بعد تمام سوارها را تعویض می‌کند. در صورت

39...., ♖xb7 40. ♖c3+ ♔d7 41. ♗h3+

سفید یک سوار جلو می‌افتد.

40.♗xa6 ♔c7 41.♖c3+

سیاه تسلیم شد. چون در صورت ♔b6 ,....41، سفید با !42. ♖c8 جواب می‌دهد و پس از حرکت شاه سیاه به a7، تمام مهره‌های سیاه بی‌تحرک می‌شوند و سفید با انتقال شاه خود به جناح وزیر بازی را می‌برد.

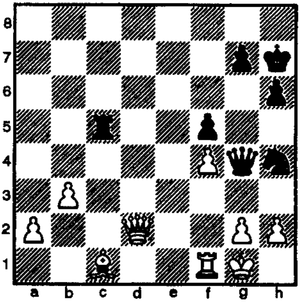
نمودار ۱۲۱، وضعیت بازی اویوه - کرس را در حرکت سی و هشتم نشان می‌دهد. در مسابقات رسمی معمولاً برای چهل حرکت زمان

معینی در نظر می‌گیرند (مثلاً هر طرف دو ساعت برای چهل حرکت وقت دارد). در اینجا، طرفین دچار تنگی وقت بودند و این دو حرکت آخر را باید با سرعت بازی می‌کردند.

کرس بیش از چند ثانیه وقت نداشت اما تشخیص داد که می‌تواند یک سوار بگیرد:

(۱۲۱)

اویوه - کرس



مسابقات قهرمانی جهان، ۱۹۳۸

38...,♖xc1!

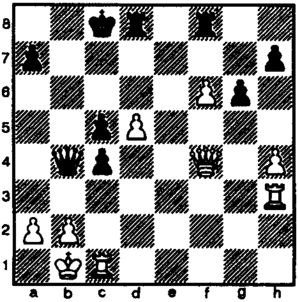
هم رخ f1 مهرهٔ مدافع است (مدافع خانهٔ f3) و هم وزیر (مدافع خانهٔ g2). در نتیجه نه با رخ می‌توان رخ c1 را گرفت (به دلیل +39....,♘f3) و نه با وزیر (به دلیل 39....,♕xg2).

39.h3

سیاه برق‌آسا حرکت **39....,♕g3** را بازی کرد. و بعد در حرکت پنجاه و ششم بازی را برد. اگر سیاه در تنگی وقت نبود، حتماً حرکت +39....,♘f3 را بازی می‌کرد و بازی را زود می‌برد، زیرا اولاً اسب را نه با پیاده می‌شد گرفت و نه با رخ (چون هر دو آچمز شاه هستند) و ثانیاً پس از

(۱۲۲)

کلامان - لیسیتسین



لنینگراد، ۱۹۲۷

جواب اجباری 40.♔f2، سیاه با +40....,♖xf1 و غیره ادامه می‌داد.

در نمودار ۱۲۲ با آچمزی دوگانهٔ دو پیاده در ستون c مواجهیم.

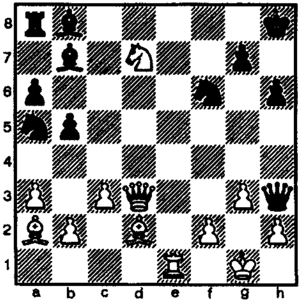
سفید با حرکت !♖b3 بازی را برد. پیادهٔ c4 آچمز وزیر است و نمی‌تواند رخ را بگیرد، چون پیادهٔ c5 آچمز شاه می‌شود و سفید با وزیر خود وزیر سیاه را می‌گیرد. در صورت عقب‌نشینی وزیر از b4 نیز سفید با +♕b8 و +♖b7 کار را تمام می‌کند.

۲-۵-۶. کمبود فرصت

فرصت حرکت نقش مهمی دارد. با هر حرکت فقط فرصت جابه‌جایی یک مهره وجود دارد (غیر از حرکت قلعه رفتن) و بقیهٔ مهره‌ها در آن لحظه حرکت نمی‌کنند. پس به دلیل فرصت نیافتن برای حرکت نیز ممکن است محدودیت به وجود آید.

نمودار ۸۴ نمونه‌ای از این امر بود. پیادهٔ d2 فرصت ترفیع نمی‌یافت چون سیاه مجبور بود دائماً با شاه بازی کند. پیادهٔ d2 به همین علت تحرک خود را از دست می‌داد.

(۱۲۳)



حالا یک نمونهٔ دیگر را ببینیم.

در نمودار ۱۲۳ سفید می‌تواند بازی را مساوی کند.

سیاه هم یک سوار جلو است و هم پوزیسیون نیرومندی دارد (تهدید مات در g2 و گرفتن اسب d7). سفید

قبل از هر کاری باید فعالیت عادی مهره‌های سیاه را مختل و آنها را بی‌تحرک کند. در غیر این‌صورت، قطعاً بازی را می‌بازد. سفید با دو حرکت قوی پوزیسیونی را به وجود می‌آورد که در آن قادر به تساوی است:

1.♖e8+! ♘xe8 2.♕h7+! ♔xh7

حالا سفید کیش دائم دارد.

3.♘f8+ ♔h8 4.♘g6+ ♔h7 5.♘f8+

بازی مساوی است. سیاه مجبور است همواره با شاه حرکت کند و سوارهای او به دلیل اینکه فرصت حرکت پیدا نمی‌کنند در واقع بی‌تحرک هستند.

چون با هر حرکت فقط یک مهره را می‌توان جابه‌جا کرد، در شروع بازی سعی می‌کنند یک مهرهٔ خاص را چند بار حرکت ندهند. باید در فرصتها صرفه‌جویی کرد و با حداقل حرکتها نیروهای بیشتری را به صحنهٔ نبرد کشاند.

یک حالت کمبود فرصت به هنگامی است که دو مهره در آن واحد زیر ضرب باشند. در این حالت فقط یکی از این دو مهره را می‌توان نجات داد زیرا فرصت برای نجات هر دو در اختیارمان نیست.

در بحث بعد که به اجبار در حرکت یا تحمیل حرکت مربوط می‌شود، مسئلهٔ کمبود فرصت را بهتر درک خواهیم کرد.

۳-٦. حرکت تحمیلی

حرکت تحمیلی حرکتی است قوی که تهدیدها و خطرهایی چون مات، گرفتن سوار، اشغال خانه‌های مهم و غیره به همراه دارد. این تهدیدها را معمولاً با حرکتهای دلخواه نمی‌توان رفع کرد. بیشتر وقتها، در جواب

حرکت تحمیلی فقط یک یا چند حرکت اجباری وجود دارد.

۳-٦-۱. کیش

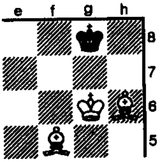
رفع کیش فقط به سه طریق ممکن است. یا باید شاه را حرکت داد، یا باید مسیر کیش را بست، یا باید مهرهٔ کیش دهنده را از صحنه خارج کرد.

با حرکت شاه به خانه‌های دیگر ممکن است خطرهای تازه‌ای پدید آید. مسدود کردن مسیر کیش نیز سبب آچمزی مهرهٔ مسدود کننده می‌شود.

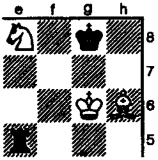
نوآموزان در هر فرصتی کیش می‌دهند چون خیال می‌کنند که شاه حریف را باید از بین برد. اما کیشی که سبب تقویت پوزیسیون نشود خطری برای حریف ندارد و حتی گاه به ضرر کیش دهنده تمام می‌شود، چون ممکن است شاه حریف به خانهٔ بهتری برود یا مهرهٔ کیش دهنده در محل نامناسبی قرار گیرد.

به هر حال، کیش اگر جزئی از یک طرح یا مانور باشد یک وسیله یا حربهٔ قوی تاکتیکی است. در نمودارهای ۱۲۴ و ۱۲۵، سفید با کیش شاه سیاه را به گوشهٔ صفحهٔ می‌راند و بعد با فیل مات می‌کند.

(۱۲۴)



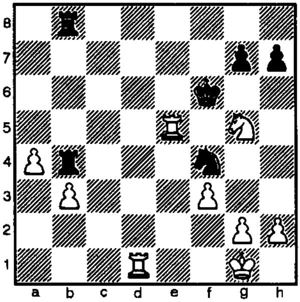
(۱۲۵)



در نمودار ۱۲٦ کاربرد کیش را به وضوح می‌بینید.

در پوزیسیون نمودار ۱۲۶، سفید با چند کیش حریف را به زیبایی مات می‌کند.

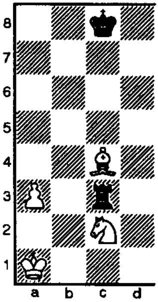
(۱۲۶)
تولوش - راندویر



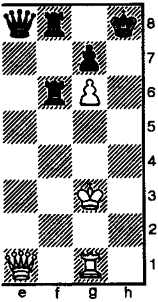
پیارنو، ۱۹۴۷

44.♖d6+! ♔xe5 45.♘f7+ ♔f5 46.g4+ مات

در نمودار ۱۲۷، سیاه در آن واحد به اسب و فیل سفید حمله کرده است. سفید با ♗a6+ ابتدا فیل را از ضرب رخ خارج می‌کند و بعد می‌تواند با ♔b2 از اسب نیز دفاع کند.



(۱۲۷)



(۱۲۸)

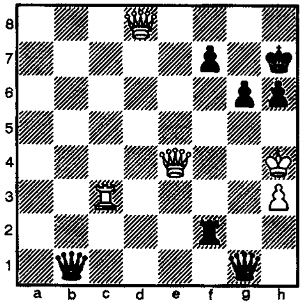
در نمودار ۱۲۸ اگر سفید بتواند با وزیر در ستون h کیش دهد سیاه را مات می‌کند. سفید با چند کیش و با قربانی کردن رخ خود به هدف می‌رسد:

1.♖h1+ ♔g8 2.♖h8+ ♔xh8 3.♕h1+ ♔g8 4.♕h7+ مات

در نمودار ۱۲۹ سفید از یک سلسله کیش برای رسیدن به حالت مورد نظر خود که عبارت از حالت پات باشد استفاده می‌کند.

این وضعیت در یکی از بازیهای قهرمانی شهر تالین در سال ۱۹۴۷ پدید آمد. توجه کنید که هر کدام از طرفین دو وزیر دارند.

(۱۲۹)



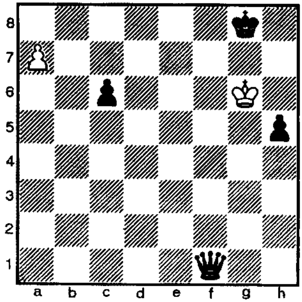
49.♕h8+! ♔xh8 50.♖c8+ ♔g7 51.♕e5+ ♖f6 52.♖g8+! ♔xg8 53.♕e8+ ♔g7 54.♕h8+ ♔xh8

و حالا بازی مساوی شده است.

خیلی وقتها طرف ضعیفتر از امکان کیشهای پیاپی یا **کیش دائم** استفاده می‌کند تا بازی را نجات دهد (نظیر نمونه‌ای که در نمودار ۱۲۳ دیدیم).

گاهی از کیشهای پیاپی برای استقرار مهرهٔ مورد نظر در جای مناسبتر استفاده می‌کنند، بی‌آنکه شانس انجام حرکتهای دفاعی به حریف داده شود. در نمودار ۱۳۰ موضوع روشن می‌شود.

(۱۳۰)



پوزیسیون نمودار ۱۳۰ یک **بررسی** یا **اتود** است که در آن سفید شروع می‌کند و می‌برد.

1.a8=♕+ ♕f8 2.♕a2+ ♔h8

حالا سفید با چند حرکت پلکانی به کمک کیش وزیر خود را به d4 می‌رساند.

3.♕b2+ ♔g8 4.♕b3+ ♔h8 5.♕c3+ ♔g8 6.♕c4+ ♔h8 7.♕d4+ ♔g8

و حالا

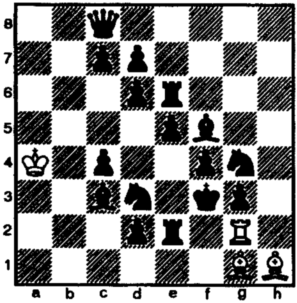
8.♕d7

و سیاه نمی‌تواند از تهدید مات در h7 دفاع کند. دیدیم که سفید با استفاده از کیش وزیر خود را از a8 به d4 رساند بی‌آنکه سیاه فرصت دفاع پیدا کند.

گاه امکان **کیش دوبل** یا کیش دوگانه وجود دارد. کیش دوبل حالتی از کیش برخاست است (که در نمودار ۱۶ توضیح دادیم). تنها راه برای رفع کیش دوبل، حرکت دادن شاه است.

در پوزیسیون نمودار ۱۳۱ شاهد مسئله‌ای تفریحی هستید که نیروی کیش دوبل را به بهترین وجه نشان می‌دهد.

(۱۳۱)



سفید با تعدادی کیش دوبل و پلکانی شاه سیاه را به a7 می‌راند:

1.♖f2+ ♔e3 2.♖f3+ ♔e4 3.♖e3+ ♔d4 4.♖e4+ ♔d5 5.♖d4+ ♔c5 6.♖d5+ ♔c6 7.♖c5+ ♔b6 8.♖c6+ ♔b7 9.♖b6+ ♔a7

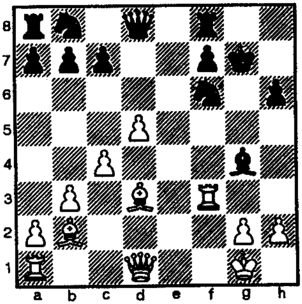
10.♖b7+

حالا درصورت ♔a6 ....10، سفید با +♖a7 مات می‌کند. اما پس از

10....,♔a8 11.♖a7+ ♔b8 12.♖a8

باز هم سیاه مات می‌شود. به این ترتیب رخ سفید به طور جالبی خود را از g2 به a8 رسانده است. در بازیهای عملی نیز گاه رخ به چنین راهپیماییهایی می‌رود. به نمودار ۱۳۲ توجه کنید.

(۱۳۲)



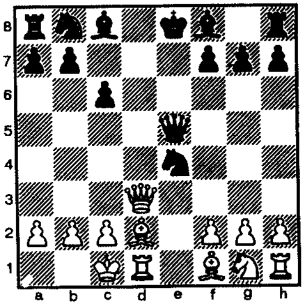
نوبت با سفید است:

1.♖×f6 ♗×d1 2.♖g6+ ♔h7 3.♖g7+ ♔h8 4.♖h7+ ♔g8 5.♖h8 مات

نمودار ۱۳۳ کاربرد دیگری از کیش دوبل را نشان می‌دهد.

سفید در سه حرکت مات می‌کند.

(۱۳۳)



1.♕d8+ ♔×d8

سفید وزیر خود را قربانی کرده تا شاه سیاه را به مهلکهٔ کیش دوبل بکشاند.

2.♗g5+ ♔e8 3.♖d8+ مات

در صورت ♔c7 ,....2 سفید با +♗d8 .3 مات می‌کرد.

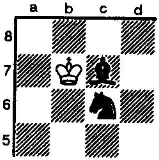
گاهی مهرهٔ برخاست‌کننده (مانند فیل d2 در نمودار ۱۳۳) ممکن است به مهره‌ای غیر از شاه حمله کند که این نیز خطرناک است، اما کیش دوبل حادترین شکل کیش برخاست است. اینک به بررسی **حملهٔ دوگانه** یا حملهٔ دوبل می‌پردازیم.

۳-٦-۲. حملهٔ دوگانه

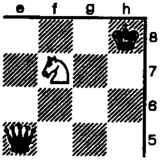
حملهٔ همزمان به دو مهره (یا در موارد استثنائی به چند مهره) حملهٔ بسیار خطرناکی است که خیلی وقتها سرنوشت بازی را تعیین می‌کند. هر مهره‌ای در صورت ایجاد شرایط مطلوب قادر به حملهٔ دوبل است، و وزیر چون تنوع حرکت بیشتری دارد و حرکت همهٔ مهره‌ها را انجام می‌دهد (بجز اسب) در حملهٔ دوگانه نیز خطرسازتر است.

به بررسی چند نمونه می‌پردازیم.

(۱۳۴)

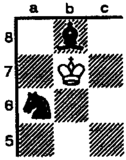


(۱۳۵)

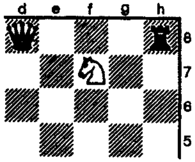


در نمودار ۱۳۴ شاه سفید همزمان به دو سوار سیاه حمله کرده است و یکی از آنها را می‌گیرد و در نمودار ۱۳۵ اسب در آن واحد به شاه و وزیر حمله کرده است.

(۱۳۶)

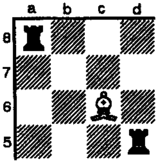


(۱۳۷)

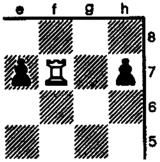


در نمودار ۱۳۶ اسب سیاه از فیل دفاع می‌کند اما اگر سیاه نتوانـد از اسب خود دفاع کند، حملهٔ دوبل به نتیجه می‌رسد. در نـمودار ۱۳۷ اسب سفید رخ و وزیر سیاه را همزمان مورد حمله قرار داده است.

(۱۳۸)

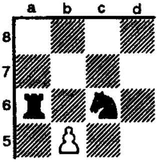


(۱۳۹)

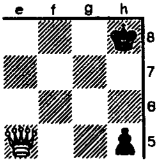


در نمودار ۱۳۸ فیل همزمان به دو رخ حمله کرده است و در نـمودار ۱۳۹ رخ در آن واحد دو پیادهٔ سیاه را زیر ضرب قرار داده است.

(۱۴۰)



(۱۴۱)

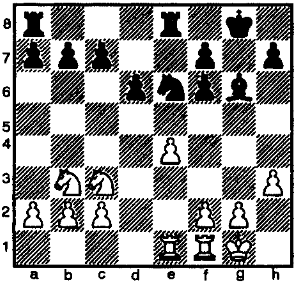


در نمودار ۱۴۰ پیادهٔ سفید همزمان به رخ و اسب حمله کرده است، و در نمودار ۱۴۱ وزیر در آن واحد به شاه و پیاده حمله‌ور شده است.

حملهٔ دوگانهٔ اسب را **چنگال اسب** و حملهٔ دوگانهٔ پیاده را **چنگال پیاده** می‌نامند.

نمودار ۱۴۲ نمونهٔ جالبی از چنگال پیاده است.

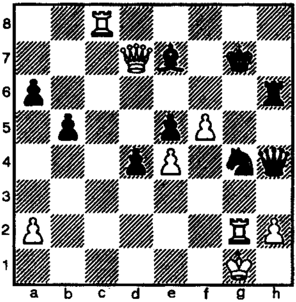
(۱۴۲)



این صحنه در یکی از بازیهای بلاونتس به وجود آمد. سفید حرکت 1.f4 را انجام داد. سیاه برای جلوگیری از f5 سفید، خودش 1....,f5 بازی کرد، اما بعد از !2.g4 تسلیم شد زیرا یکی از دو سوار (اسب یا فیل) را از دست می‌داد.

(۱۴۳)

چیگورین - شوالتر



وین، ۱۸۹۸

نمودار ۱۴۳ نمونهٔ دیگری از چنگال پیاده است.

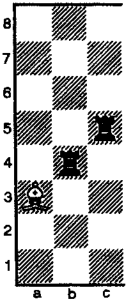
سفید با 41.f6+ دفاع سیاه را درهم می‌شکند و تهدیدهای او را خنثی می‌کند. بعد از

41....♔xf6 42.♕f5+ ♔g7 43.♖xg4+

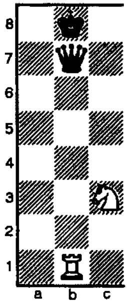
سیاه تسلیم شد.

حملهٔ دوگانه ممکن است به شکلهای پوشیده‌تر نیز صورت گیرد. نمودارهای ۱۴۴، ۱۴۵ و ۱۴۶ انواع خاصی از حملهٔ دوگانه را نشان می‌دهند.

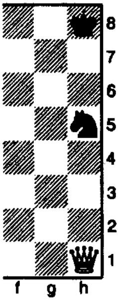
(۱۴۴)



(۱۴۵)

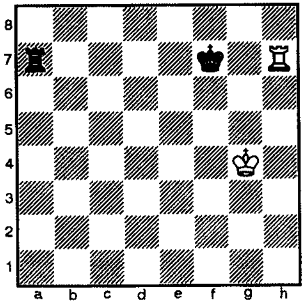


(۱۴۶)



اگر یکی از مهره‌های مورد حمله، شاه باشد یا حالت آچمزی پیش می‌آید که حمله حادّتر است، یا شاه در معرض کیش است که فرار آن سبب نابودی مهرهٔ دیگر می‌شود. یک حالت نمونه‌وار را در نمودار ۱۴۷ می‌بینید.

(۱۴۷)



در این نمودار رخ سیاه در عرض هفتم از بین می‌رود.

حالا به چند مثال عملی توجه کنید.

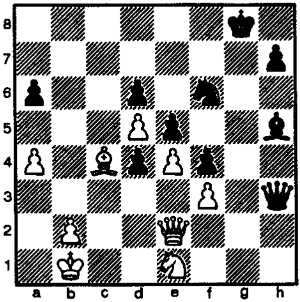
در نمودار ۱۴۸ سیاه با حرکت **34....,**♞×e4 یک پیاده گرفت و زنجیر پیاده‌ای سفید را پاره کرد. به علت آچمزی پیادهٔ f3 سفید اگر 35.f×e4 بازی کند وزیر از دست می‌دهد. حرکت 35.♕×e4 نیز با حملهٔ دوگانهٔ فیل در g6 (با حرکت 35....,♝g6) مواجه می‌شود.

گاهی برای اشغال یک خانهٔ مهم از تاکتیک حملهٔ دوگانهٔ استفاده مـی‌کنند. بـرای مثال، در نـمودار ۱۴۹ این امر صورت گرفته است.

در نـمودار ۱۴۹، یک حـملهٔ دوگانه جای خود را به حملهٔ دوگانه دیگـری مـی‌دهد. سـفید ابـتدا بـا چـنگال پـیاده فیل سیاه را بـه f5 می‌کشاند.

(۱۴۸)

چخوور-گاسپاریان



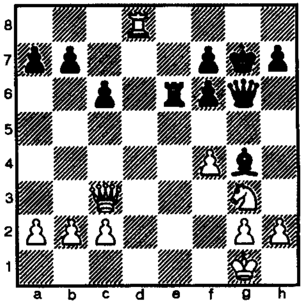
تفلیس، ۱۹۳۶

26.f5! ♗xf5

و بعد با حرکت **27.♕c5!** دست به حملهٔ دوگانه مـی‌زند. سیاه تسلیم می‌شود زیـرا یـا بـاید فـیل f5 را از دست بدهد یا بـا 28.♕f8 مـات شود.

(۱۴۹)

چیگورین-یانوفسکی



پاریس، ۱۹۰۰

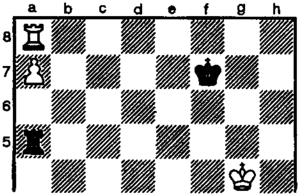
وضـعیت نـمودار ۱۵۰ یک وضعیت بسیار مهم است که دانستن آن در بازیهای عملی بسیار سودمند است.

رخ سفید باید حـرکت کـند تـا پیاده به وزارت برسد، اما درصورت حرکت رخ، سیاه پیادهٔ a7 را می‌گیرد. اما سفید از تاکتیک حـملهٔ دوگـانه استفاده می‌کند.

1.♖h8! ♖xa7 2.♖h7+

و مانند نمودار ۱۴۷ بازی را می‌برد. اگر شاه سیاه در e7 یا d7 هم بود فرقی نمی‌کرد. در نمودار ۱۵۰ اگر نوبت حرکت با سیاه بود 1....,♔g7 بازی می‌کرد و سفید نمی‌توانست بازی را ببرد.

(۱۵۰)

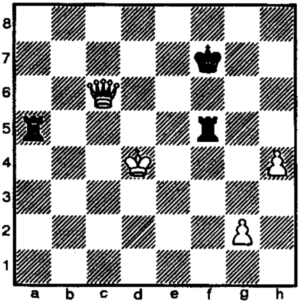


حالا به نمودار ۱۵۱ توجه کنید.

در این پوزیسیون سفید با حرکت محتاطانه‌ای چون g3 می‌توانست برتری کمّی خود را حفظ کند و بکوشد تا بازی را ببرد. اما کوتوف عجولانه بازی کرد و حرکت **81.g4** را انجام داد. سیاه با **81....,♖a4+!** جواب داد. بدیهی است که سفید نمی‌تواند رخ a4 را بگیرد زیرا رخ سیاه در f4 کیش می‌دهد وبعد وزیر سفید از دست می‌رود. بعداز

(۱۵۱)

کوتوف - آلاتورتسف



مسکو، ۱۹۴۵

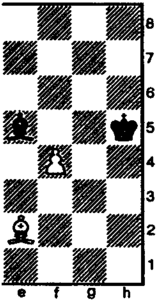
82.♔e3 ♖xg4 83.♕d7+ ♔f6

بازی مساوی اعلام شد. در این بازی، بعد از 81 g4 ادامه 81....,♖f4+ غلط بود، چون پس از

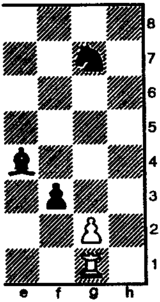
82.♔e3 ♖xg4 83.♕d7(c7)+

یک رخ سیاه از بین می‌رفت.

در آینده باز هم به نمونه‌هایی از حملهٔ دوگانه برخورد خواهیم کرد. اینک دربارهٔ حملهٔ دوگانهٔ ناشی از کیش برخاست یا حملهٔ دوگانهٔ بدون کیش صحبت می‌کنیم.



(۱۵۲)

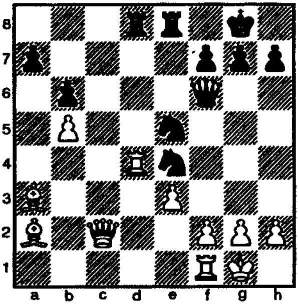


(۱۵۳)

در نمودار ۱۵۲ سفید با حرکت f4 کیش برخاست داده و به فیل سیاه حمله کرده است. در نمودار ۱۵۳ سفید می‌تواند با حرکت g×f3 همزمان دو سوار حریف را مورد حمله قرار دهد.

(۱۵۴)

لوبلینسکی- باتورینسکی



مسکو، ۱۹۴۵

نمودار ۱۵۴ یک نمونهٔ جالب عملی است.

سیاه چنین ادامه داد:

22....,♘f3+

و همزمان به شاه و رخ سفید حمله کرد.

23.g×f3 ♕g6+

سیاه با استفاده از ستون g وزیر را با کیش به نقطه‌ای آورده که اگر اسب e4

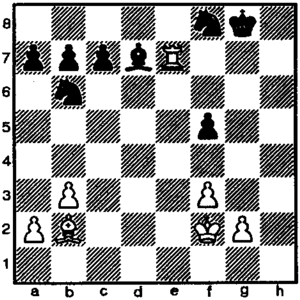
برخیزد، وزیر سفید زیر ضرب وزیر سیاه قرار بگیرد.

24.♔h1 ♘g3+ 25.hxg3 ♕xc2

سفید تسلیم شد. این تلفیق زیبایی بود از حملهٔ دوگانه و کیش برخاست.

کیش برخاست اگر تکرار شود حریف را درهم می‌شکند. مثلاً در نمودار ۱۵۵ با حالتی روبه‌روییم که به آن آسیا یا ارّه می‌گویند.

(۱۵۵)



1.♖g7+ ♔h8 2.♖xd7+ ♔g8 3.♖g7+ ♔h8 4.♖xc7+ ♔g8 5.♖g7+ ♔h8 6.♖xb7+

و الی آخر.

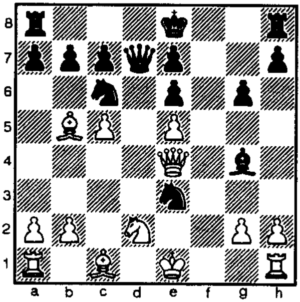
سفید با تکرار کیش برخاست، پیاده‌های جناح وزیر سیاه را می‌گیرد و سپس با آوردن رخ به b7 اسب b6 را نیز از صحنه خارج می‌کند.

معمولاً دفاع در برابر حملهٔ دوگانه دشوار است. اما در نمودار ۱۲۷ دیدید که سفید با استفاده از حرکت تحمیلی (کیش) خود را از حملهٔ دوگانه نجات داد. شیوهٔ عمومی برای دفاع در برابر حملهٔ دوگانه این است که یکی از سوارهای مورد حمله به یک مهرهٔ باارزش‌تر حریف حمله کند. جواب تهدید را باید با تهدید متقابل داد. به نمودار ۱۵۶ دقت کنید.

وزیر سفید به اسب e3 حمله کرده و در صورت عقب‌نشینی اسب، فیل g4 را می‌گیرد. سیاه باید دقیق و قوی دفاع کند. بازی چنین ادامه یافت:

(۱۵۶)

ایلین ژنفسکی - لونفیش



لنینگراد، ۱۹۳۶

15...,♕d4! 16.♗xc6+ bxc6 17.♕xd4

در صورت +17.♕xc6، سیاه با 17....,♔f7 جواب می‌داد و انواع خطرها سفید را تهدید می‌کرد.

17....,♘c2+

و حالا سیاه با حملهٔ دوگانه به شاه و وزیر، وزیر را پس می‌گیرد.

۳-٦-۳.گرفتن

گرفتن یا زدن یا کشتن مهره نیز حرکتی تحمیلی به شمار می‌رود، زیرا حریف برای جبران عقب‌ماندگی قوا متقابلاً باید مهره را پس بگیرد. گاهی در جواب گرفتن مهره می‌توان به حملهٔ دوگانه دست زد یا به حرکتهای حادّ دیگری متوسل شد، اما عموماً باید مهرهٔ از دست رفته را جبران کرد تا از لحاظ کمّی عقب نیفتاد.

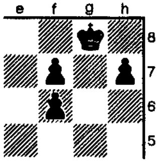
گاهی سوار قویتری را می‌دهیم و مهرهٔ ضعیفتری را می‌گیریم. در این صورت **قربانی** داده‌ایم. در واقع برای برتری یافتن بر حریف آگاهانه خود را از لحاظ کمّی عقب می‌اندازیم. قربانی به منظورهای گوناگونی داده می‌شود و ما با انواعی از آن آشنا شده‌ایم.

اگر به ازای مهرهٔ از دست رفته مهره‌ای هم ارزش آن را از بین ببریم، **تعویض** کرده‌ایم. تعویض چه فایده‌ای دارد؟ در ابتدای فصل حاضر

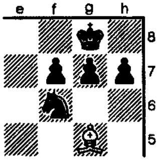
تعویضهایی را دیدیم که پوزیسیون را ساده می‌کرد. این تعویضها، همان طور که گفتیم، به نفع طرف قویتر است.

در تعویض باید مراقب باشیم که پوزیسیون و بخصوص آرایش پیاده‌ای ما خراب نشود.

(۱۵۷ الف)

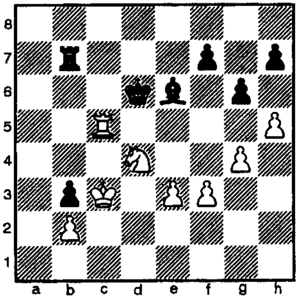


(۱۵۷)



در پوزیسیون نمودار ۱۵۷ سیاه گذاشته تا اسب با فیل تعویض شود. پس از تعویض، آرایش پیاده‌ای سیاه خراب می‌شود. در نمودار ۱۵۷ (الف) پیاده‌های f7 و f6 دوبله شده‌اند و از تحرکشان کاسته شده است. پیاده‌های دوبله قادر نیستند از یکدیگر دفاع کنند. از طرف دیگر، ستون g باز شده است و ممکن است خطرهایی شاه سیاه را تهدید کند. در ضمن، خانهٔ h6 از کنترل سیاه خارج شده است و در دسترس مهره‌های سفید قرار می‌گیرد. پس، چنین تعویضی به سود سفید و به ضرر سیاه است. حالا به نمودار ۱۵۸ نگاه کنید. این پوزیسیون در یکی از بازیهای نیمزوویچ (با مهرهٔ سفید) به وجود آمد.

(۱۵۸)



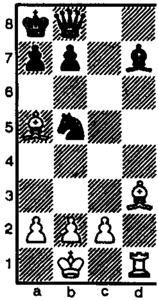
نیمزوویچ با تعویض استادانه، آرایش پیاده‌های سیاه را خراب می‌کند:

42.♖c6+! ♔d7 43.hxg6! hxg6 44.♘xe6! fxe6

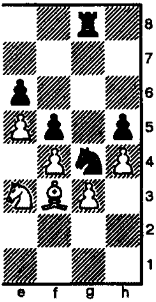
در صورت 44....,♔xe6، سفید با 45.♘d8+ مهره‌ها را تعویض می‌کرد و برتری کاملی می‌یافت.

45.♖c5

و سپس **46.♖g5**. در این بازی سفید از تعویض برای خراب کردن و تضعیف پیاده‌های سیاه استفاده کرد.



(۱۵۹)



(۱۶۰)

در نمودار ۱۵۹ سفید در b5 تعویض می‌کند:

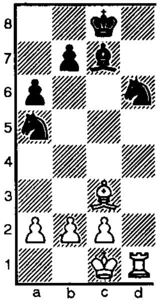
1.♗xb5 ♗xb5

حالا ستون d باز شده است و سفید به حملهٔ دوگانه با 2.♖d8 دست می‌زند.

در نمودار ۱۶۰ سفید در g4 تعویض می‌کند: یا 1.♗xg4 یا 1.♘xg4 و هدفش این است که پس از 1....,hxg4 یا 1....,fxg4 ستون باز g را به روی رخ سیاه ببندد.

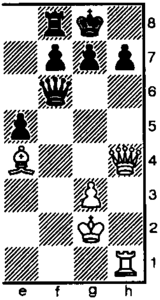
از این مثالها درمی‌یابیم که تعویض باید به منظور مشخصی صورت گیرد.

گاهی تعویض برای دور کردن یا حذف مهرهٔ مدافع صورت می‌گیرد. در نمودار ۱۶۱، فیل سیاه در c7 همزمان از دو سوار در a5 و d6 دفاع می‌کند. تعویض 1.♗xa5 سبب می‌شود که مهرهٔ مدافع d6 دور شود تا رخ آن را بگیرد.



(۱۶۱)

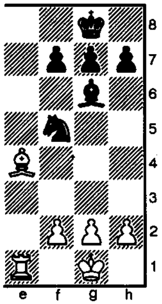
در همین نمودار ۱۶۱ اگر رخ به جای d1 در e7 بود، سفید می‌توانست با حرکت 1.♖xc7+ مهرهٔ مدافع را از بین ببرد و با 2.♗xa5 اسب را بگیرد، یعنی رخ خود را با دو سوار سبک تعویض کند.



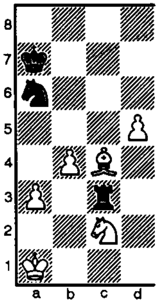
(۱۶۲)

در تعویض سعی می‌کنیم سوارهای خطرناک و فعال دشمن را از صحنه خارج کنیم. به نمودار ۱۶۲ دقت کنید.

سیاه با 1.....,♕xh4 وزیر خطرناک سفید را با وزیر خود تعویض می‌کند و سپس به راحتی از h7 دفاع می‌کند.



(۱۶۴)

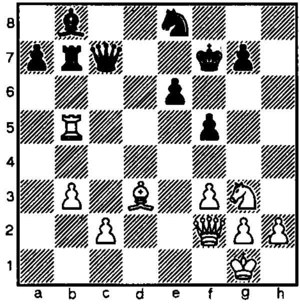


(۱۶۳)

در نمودار ۱۶۳ دو سوار سفید مورد حملهٔ دوگانهٔ رخ سیاه قرار گرفته‌اند. سفید با تعویض 1.♗xa6 موفق می‌شود که یک سوار خود را نجات دهد (همانند نمودار ۱۲۷).

در نمودار ۱۶۴ سفید می‌خواهد با رخ در e8 مات کند و لازم است که فیل را از e4 حرکت دهد. هر حرکت فیل به سیاه فرصت دفاع می‌دهد، جز حرکت 1.♗xf5. این تعویض سبب می‌شود که سیاه یک سوار از دست بدهد.

(۱۶۵)



حالا به نمودار ۱۶۵ توجه کنید.

در نمودار ۱۶۵ اگر سیاه 1....,a6 بازی کند، سفید فرصت فرار دادن رخ را ندارد زیرا تهدید اصلی سیاه 2....,♗a7 و آچمز کردن وزیر است. حملهٔ متقابل با 2.♖c5 نیز چاره‌ساز نیست زیرا پس از

2...,♕xc5 3.♕xc5 ♗a7

سیاه **تفاوت** (رخ به ازای فیل) می‌گیرد. بهترین راه برای مقابله عبارت است از تعویض در b7:

2.♖xb7 ♕xb7

و حالا سفید می‌تواند با حرکت دادن شاه یا خارج کردن وزیر از قطر خطرناک به بازی ادامه دهد.

در همین پوزیسیون نمودار ۱٦۵ اگر سیاه در ابتدا رخ سفید را بگیرد، پس از

1...,♖xb5 2.♗xb5 a6

باز هم تهدید ♗a7 ,... وجود دارد اما سفید با +3.♗xe8 فرصت نجات پیدا می‌کند. اگر گرفتن اسب e8 با کیش نبود، سفید مجبور می‌شد برای نجات وزیر خود با شاه یا وزیر حرکت کند و آنوقت فیل را از دست می‌داد.

گاهی برای کسب زمان یا **تمپو** تعویض صورت می‌گیرد. مثلاً در شروع بازی، بعد از

1.e4 d5

سفید تعویض می‌کند:

2.exd5 ♕xd5 3.♘c3

و حالا اسب خود را همزمان با حمله وزیر گسترش می‌دهد. پس از حرکت وزیر سیاه، سفید مهرهٔ دیگری را نیز وارد میدان می‌کند و از لحاظ گسترش جلو می‌افتد. این نمونه‌ای بود از تعویض به قصد برتری گرفتن در گسترش. یک نمونهٔ دیگر در شروع بازی :

1.e4 e5 2.d4 d6 3.dxe5 dxe5 4.♕xd8+ ♔xd8

سیاه از قلعه رفتن محروم شده و سفید سوارهای خود و مخصوصاً رخها را راحت‌تر وارد نبرد می‌کند.

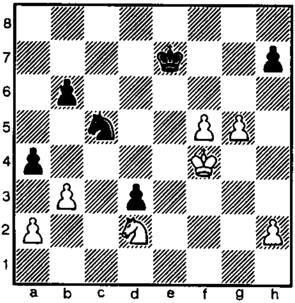
تا اینجا با بعضی از هدفهای تعویض آشنا شده‌اید. گاهی هدف تعویض این است که پوزیسیون بخصوصی ایجاد شود. مثلاً ممکن است بخواهیم با تعویض پوزیسیون را ببندیم یا باز کنیم. گاهی با تعویض، خانه‌های سفید یا سیاه را در اختیار می‌گیریم، یا برتری دو فیل کسب می‌کنیم، و غیره.

این اهداف در سطح پیشرفته‌تری‌اند و در مباحث دیگری به آنها می‌پردازیم.

۳-٦-۴. ترفیع پیاده

ترفیع پیاده (اغلب به وزیر) نوعی کسب برتری قواست و معمولاً چنان تناسب نیروها را برهم می‌زند که به تسلیم حریف می‌انجامد. در نتیجه، پیشروی پیادهٔ آزاد و حتی ایجاد پیادهٔ آزاد ممکن است سرنوشت بازی را تعیین کند. به نمودار ١٦٦ دقت کنید.

(۱۶۶)



سیاه حرکت غیرمنتظرهٔ **46....,♘xb3!** را انجام داد و یک پیاده گرفت. جواب 47.axb3 غلط بود چون بعد از 47....,a3 سفید نمی‌توانست مانع پیشروی و ترفیع پیاده شود. جواب 47.♘xb3 هم خوب نبود زیرا بعد از

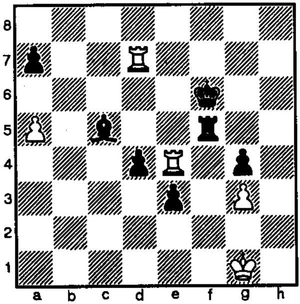
47....,a×b3 48.a×b3 d2

راه پیشروی پیادهٔ d باز می‌شد. به همین دلیل سفید با 47.♔e3 جواب داد و با یک پیاده کمتر بازی کرد.

ترفیع پیاده موقعی خطرناکتر می‌شود که با تهدیدهای دیگری نیز همراه باشد (مانند کیش و خطرهای دیگر).

(۱۶۷)

لیسیتسین - ریومین



لنینگراد، ۱۹۳۴

به نمودار ۱۶۷ دقت کنید.

سیاه حرکت **64....,d3** را بازی می‌کند و می‌خواهد پس از **65.♖×d3**، با استفاده از کیش برخاست و اجبار سفید به حرکت دادن شاه، پیاده را به وزارت برساند:

65...,e2+ 66.♔g2 ♖f2+ 67.♔h1 ♖f1+

حالا خانهٔ e1 در کنترل رخ سیاه است.

68.♔g2 e1 = ♕

سفید رخ خود را از دست می‌دهد

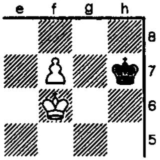
69.♖×e1 ♖×e1

و سیاه برتری مسجّل دارد.

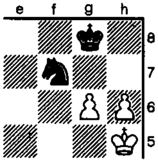
در بعضی موارد استثنایی، باید پیاده را به سوار دیگری غیر از وزیر تبدیل کرد.

در نمودار ۱۶۸ اگر پیاده وزیر شود، سیاه پات می‌شود (مگر اینکه ابتدا شاه به e7 برود و بعد پیاده وزیر شود)، اما در این لحظه ترفیع پیاده به وزیر

(۱۶۸)



(۱۶۹)

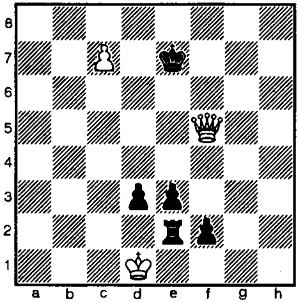


صحیح نیست. سفید می‌تواند پیاده را رخ کند و بعد بازی را ببرد.

در نمودار ۱۶۹ سفید چنین ادامه می‌دهد:

1.h7+ ♔g7 2.g×f7 ♔×h7 3.f8=♖

(۱۷۰)



نمودار ۱۷۰ حالت جالبتری است:

سیاه می‌خواهد با 1....,♖e1+ مات کند. در صورت 1.♕×d3، باز هم سیاه با 1....,f1=♕ مات می‌کند. بازی درست برای سفید این است که پیاده‌اش را به اسب تبدیل کند و کیش بدهد:

1.c8=♘+ ♔e8

اگر شاه به d8 می‌رفت وزیر پیادهٔ d3 را با کیش می‌گرفت و بعد رخ سیاه نیز ار دست می‌رفت.

2.♕g6+! ♔f8

باز هم شاه سیاه نمی‌بایستی وارد ستون d شود.

3.♕f6+ ♔g8 4.♘e7+ ♔h7 5.♕g6+ ♔h8
6.♕g8(h6) مات

پوزیسیونهای فوق اهمیت پیادهٔ آزاد را نشان می‌دهند. پیادهٔ آزاد را موقعی باید راند که حریف نتواند مانع پیشروی‌اش شود، اما گاهی پیادهٔ آزاد به این منظور رانده می‌شود که سوارهای حریف را به خود مشغول کند و نقطهٔ دیگری از اردوگاه حریف دچار ضعف شود.

۳-۶-۵. تهدید

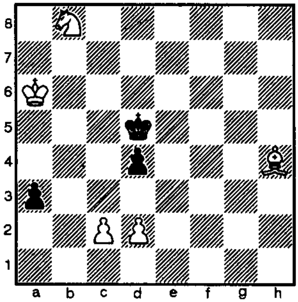
گفتیم که گرفتن مهرهٔ حریف از حرکتهای تحمیلی به شمار می‌آید. پس حمله به مهرهٔ حریف که در واقع **تهدید به گرفتن** آن است نیز تحمیلی به حریف است. حریف مجبور می‌شود که برای پاسخ تهدید ما به حرکتهای دفاعی متوسل شود. مثلاً اگر با پیاده‌ای به یک سوار حمله کنیم و تهدید گرفتن آن را به وجود آوریم، عموماً آن سوار مجبور به عقب‌نشینی می‌شود. کلاً حملهٔ یک مهره به مهرهٔ با ارزش‌تر سبب عقب‌نشینی مهرهٔ با ارزش‌تر می‌شود و در ضمن خانه‌های عقب‌نشینی ممکن است محدود باشد.

تهدید فقط به گرفتن خلاصه نمی‌شود. تهدیدهای دیگری هم وجود دارد، مانند تهدید اشغال خانه‌های مهم، تهدید مات، تهدید ترفیع پیاده، و غیره. در برابر این گونه تهدیدها باید دفاع کرد. تهدید ساده را ساده‌تر می‌توان دفاع کرد. نوآموزان بیشتر به تهدید ساده توجه دارند. مثلاً به سواری حمله می‌کنند اما گاهی این سوار با عقب‌نشینی خود تهدید متقابل ایجاد می‌کند. گاهی تهدید مات در یک حرکت را به وجود می‌آوریم اما حریف با بازی دقیق خود تهدید ما را خنثی می‌کند.

اما اگر چند تهدید با هم ایجاد کنیم و یا تهدیدهای ما ادامه‌دار باشند، دفاع حریف دشوارتر می‌شود.

برای مثال، به نمودار ۱۷۱ دقت کنید. پیادهٔ a3 دو خانه تا وزارت فاصله دارد. و ظاهراً سفید به هیچ طریقی قادر به جلوگیری از ترفیع آن نیست. این پوزیسیون یک بررسی یا اتود است که آن را کوبل در سال ۱۹۲۲ طرح کرده است سفید شروع می‌کند و می‌برد.

(۱۷۱)



1.♘c6! ♔xc6

سیاه اجباراً اسب را می‌گیرد زیرا **تهدید** سفید 2.♘b4+ بود. جواب 1....,♔c4 نیز به دلیل 2.♘xd4 خوب نبود زیرا پس از 2....,♔xd4 سفید با 3.♗f6+ خانهٔ ترفیع پیاده یعنی a1 را در کنترل می‌گرفت. پس از 2....a2 نیز سفید با 3.♘b3 پیاده را مهار می‌کرد.

2.♗f6 ♔d5

شاه سیاه مجبور است از d4 دفاع کند. اگر شاه به c5 می‌رفت، سفید با کیش فیل در e7 پیادهٔ a3 را می‌گرفت.

3.d3! a2

ظاهراً حرکت سفید مفهومی نداشت و سیاه پیاده‌اش را به سوی وزارت پیش رانده است. اما سفید یک مانور درخشان در آستین دارد.

4.c4+ ♔c5

بدیهی است که 4....,dxc3 به علت ♗xc3 غلط بود. حرکت متن کاملاً طبیعی می‌نماید.

5.♔b7!

حالا اگر سیاه پیاده‌اش را وزیر کند با +6.♗e7 مات می‌شود. این تهدید مات سرنوشت بازی را رقم می‌زند. البته به دلیل قلّت مهره‌ها در صفحه، پیش‌بینی چنین تهدیدی اصلاً آسان نبود. حالا شاه سیاه برای فرار از مات باید عقب‌نشینی کند. سفید d4 را می‌گیرد و پیادهٔ a را کنترل می‌کند، و نهایتاً بازی را می‌برد.

بدیهی است که این مثال نشان‌دهندهٔ انواع تهدیدها نیست. در مباحث قبلی با انواعی از تهدیدها آشنا شدیم و در بحثهای بعدی با انواعی دیگر روبه‌رو خواهیم شد. بازی شطرنج در واقع مجموعه‌ای است از تهدیدها و دفاع در برابر تهدیدها.

تأکید می‌کنیم که تهدید نیز جزو حرکتهای تحمیلی است که حریف را به اتخاذ شیوه‌های دفاعی و ادامه‌های ناخوشایند وا می‌دارد.

۳-۷. مجموعه حرکتها با ایدهٔ مشترک

تا به حال دربارهٔ هدف حرکتها و تأثیر هر حرکت صحبت کرده‌ایم. اکنون به تلفیق حرکتها یا مجموعهٔ چند حرکت یا سلسله‌ای از حرکتهای مربوط به هم می‌پردازیم.

رشته حرکات یا مجموعه حرکتها به واسطهٔ ایدهٔ مشترکی یک واحد کلی را تشکیل می‌دهند. در نمودار ۱۳۰ شاهد یک رشته حرکتها (کیشها) بودیم که به مات می‌انجامیدند و هر حرکتی از آن مجموعه حرکتها جزئی از یک فکر اصلی بود. در نمودار ۱۷۱ نیز سفید با یک سلسله حرکتهای متوالی و تهدیدآمیز نقشهٔ اصلی خود یعنی جلوگیری از ترفیع پیادهٔ سیاه را عملی کرد.

این حرکتها یا مجموعه حرکتها را که فکر واحدی بر آنها حاکم است عموماً **واریاسیون** یا **واریانت** می‌نامند.

اگر شطرنجبازی یک سلسله حرکتهای تحمیلی انجام دهد و حریفش را به انجام حرکتهای محدود یا حتی یک حرکت معین وادار کند، می‌گوییم یک **واریاسیون تحمیلی** را بازی کرده است.

واریاسیون تحمیلی اگر با قربانی دادن، کسب برتری قوا، ایجاد مات یا فرار از مات و امثال آن همراه باشد، **ترکیب** نامیده می‌شود. تا به حال با نمونه‌هایی از ترکیب آشنا شده‌ایم و در فصلهای بعد به طور مفصلتر به آن می‌پردازیم.

اما اعم از اینکه واریاسیونها تحمیلی باشند یا نه و ایجاد ترکیب امکان‌پذیر باشد یا نه، مجموعهٔ حرکتها همواره با یک فکر کلی یا ایدهٔ اساسی به هم مربوط‌اند که **نقشه** یا **طرح** خوانده می‌شود. طرح یا نقشه انواع و اقسام دارد اما به طور کلی دو نوع است: **مستقیم** و **غیرمستقیم**.

۱) در روش مستقیم، برای رسیدن به هدف نهایی یعنی مات کردن شاه حریف مستقیماً تلاش می‌کنیم (با تمرکز قوا علیه شاه و ایجاد حمله و تهدیدهای مات)

۲) در روش غیرمستقیم، با استفاده از طریقه‌هایی دیگر (مانند تضعیف پوزیسیون حریف، کسب برتری قوا، ایجاد برتری پوزیسیونی و امثال آن) برای رسیدن به هدف نهایی تلاش می‌کنیم.

دربارهٔ طرحها و نقشه‌هایی که به فرار از مات، یا اجتناب از تلفات قوا و تضعیف پوزیسیون مربوط می‌شوند در فصلهای بعد سخن خواهیم گفت.

تمام طرحهای استراتژیکی به نحوی از انحاء به این گونه مسائل

مربوطاند، اما صِرف آگاهی از این نوع طرحهای کلی کافی نیست. شطرنجباز باید در عین کلنجار رفتن با مسائل استراتژیکی به تدریج و گام به گام به هدف نزدیکتر شود. انواع ایده‌های استراتژیکی خاص در بازی وجود دارد، اما راهها و روشهای تاکتیکی برای حل مسائل کلی و جزئی استراتژیکی بیشمارند. برای کسب مهارت و پیشرفت در بازی شطرنج باید با اصول و روشهای مهم آشنا شویم.

اکنون می‌پردازیم به مواردی از ایده‌های تاکتیکی و استراتژیکی و روشهای نمونه‌وار اجرای این ایده‌ها.

۳-۷-۱. هماهنگی مهره‌ها

نمودارهای ۱٦۷ و ۱۷۱ و بسیاری از پوزیسیونهای دیگر نمونه‌هایی از هماهنگی سوارها بودند. سوارها بدون هماهنگی اثر بایسته را ایجاد نمی‌کنند. هماهنگی مهره‌ها از اصول مهم در بازی شطرنج است.

اگر نوآموزان از حرکتهای نامربوط و نامرتبط به هم اجتناب کنند و در مانورها لااقل دو یا سه سوار را هماهنگ کنند، در این صورت در بازی شطرنج پیشرفت کرده‌اند.

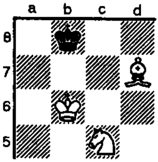
ایجاد هماهنگی میان مهره‌ها گاهی دشوار است. حتی در آخر بازیهای ساده و به هنگام مات کردن شاه حریف که لازم است شاه خودی به کمک سایر مهره‌ها برود، ممکن است به مشکل بر بخوریم. یکی از حالات دشوار هماهنگی سوارها موقعی پیش می‌آید که با فیل و اسب بخواهیم شاه حریف را مات کنیم. در کتاب حاضر نمونه‌های متعددی از هماهنگی سوارها وجود دارد و ما عجالتاً بحث هماهنگی مهره‌ها را به مات با فیل و اسب منحصر می‌کنیم.

مات با فیل و اسب گاه برای شطرنجبازان با تجربه نیز دشوار است. در بعضی از موارد، زودتر از ۳۴ حرکت نمی‌توان مات کرد. علتش این است که باید هر سه سوار (یعنی شاه، اسب و فیل) با هم همکاری کنند تا شاه حریف به گوشهٔ همرنگ فیل رانده شود (در گوشهٔ ناهمرنگ فیل، نمی‌توان شاه حریف را مات کرد).

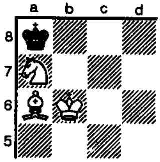
شاه حریف سعی دارد در وسط صفحه بماند و اگر هم مجبور به عقب‌نشینی شود به گوشهٔ غیرهمرنگ فیل می‌رود. بعد از این، باید با شیوهٔ خاصی شاه حریف را به گوشهٔ دلخواه خودمان (همرنگ فیل) بکشانیم.

به چند نمونه توجه کنید.

(۱۷۲)



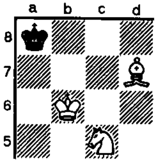
(۱۷۳)



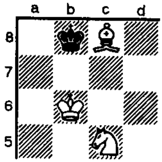
در نمودار ۱۷۲ سفید با 1.♘a6+ و 2.♗c6+ مات می‌کند. در نمودار ۱۷۳ ابتدا 1.♗b7+ و سپس 2.♘c6+ کار را تمام می‌کند.

اگر کمی این مسائل را بغرنجتر کنیم، نمودارهای ۱۷۴ و ۱۷۵ و ۱۷٦ و ۱۷۷ به دست می‌آیند.

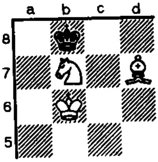
(۱۷۴)



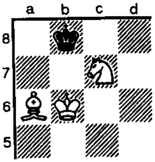
(۱۷۵)



(۱۷۶)

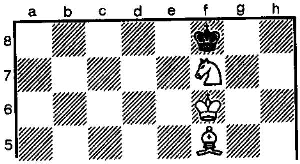


(۱۷۷)



در نمودار ۱۷۴ سفید با حرکتهای 1.♗e6، 2.♘a6+ و 3.♗d5+ مات می‌کند. در نمودار ۱۷۵، با حرکتهای 1.♗a6 ، 2.♗b7+ و 3.♘a6+ مات می‌کند. در نمودار ۱۷۶ سفید با چهار حرکت 1.♘c5، 2.♗e6 ، 3.♘a6+ و 4.♗d5+ مات می‌کند. در نمودار ۱۷۷، سفید با حرکتهای 1.♘d5 ، 2.♘e7، 3.♘c6+ و 4.♗b7+ مات می‌کند.

(۱۷۸)



حالا ببینیم چگونه می‌توان شاه حریف را به گوشهٔ همرنگ فیل راند. کار را از نمودار ۱۷۸ شروع می‌کنیم.

1.♗h7 ♔e8 2.♘e5! ♔d8

در صورت 2....,♔f8، کار ساده‌تر می‌شد و پس از

3.♘d7+ ♔e8 4.♔e6 ♔d8 5.♔d6 ♔c8 (5....,♔e8 6.♗g6+ ~ 7.♗f7) 6.♘c5 ♔d8 7.♗g6 ♔c8 8.♗f7 ♔b8 (8....,♔d8 9.♘b7+) 9.♔c6 ♔a7 (9....,♔c8 10.♘b7) 10.♗e6

سیاه مانند نمودار ۱۷۶ مات می‌شود. البته در این شاخه، می‌شد سیاه را زودتر مات کرد اما برای تفهیم بهتر طرز مات با فیل و اسب، این روش را نشان داده‌ایم.

3.♔e6 ♔c7

ظاهراً شاه سیاه دارد خود را به وسط صفحه نزدیک می‌کند، اما سفید با دو حرکت بعدی راه سیاه را می‌بندد

4.♘d7! ♔c6 5.♗d3!

حالا سیاه اجباراً به گوشهٔ مورد نظر رانده می‌شود. اسب خانه‌های b6 و c5 و فیل خانه‌های a6 و b5 را بسته است. سیاه ناچار به عقب‌نشینی است. حرکتهای بعدی سیاه تقلاهای مرگ است. مثلاً

5...., ♔c7 6.♗e4 ♔c8 7.♔d6 ♔d8 8.♗g6 ♔c8 9.♘c5 ♔d8 10.♘b7+ ♔c8 11.♔c6 ♔b8 12.♔b6

و پوزیسیونی همانند نمودار ۱۷۶ حاصل می‌شود.

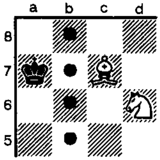
یا

5...., ♔b7 6.♔d6 ♔c8 7.♘c5 ♔b8 (7...., ♔d8 8.♗b5 ~9.♗d7) 8.♔d7 ♔a7 9.♔c7 ♔a8 10.♔b6 ♔b8 11.♗a6

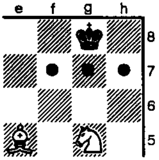
و پوزیسیونی همانند نمودار ۱۷۵ به دست می‌آید.

اما چگونه می‌توان به پوزیسیون نمودار ۱۷۸ رسید؟ برای راندن شاه به گوشهٔ صفحه ایجاد پوزیسیونهای ۱۷۹ و ۱۸۰ اهمیت دارد.

(۱۷۹)

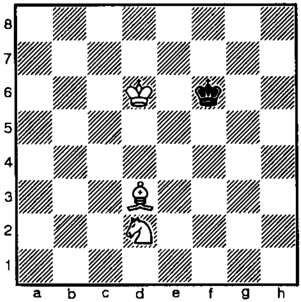


(۱۸۰)



در پوزیسیونهایی شبیه نمودارهای ۱۷۹ و ۱۸۰، به دلیل هماهنگی فیل و اسب، سه یا چهار خانهٔ یک عرض یا ستون از دسترس شاه حریف خارج می‌شود.

(۱۸۱)



حالا به نمودار ۱۸۱ توجه کنید.

می‌خواهیم طوری بازی کنیم که به پوزیسیون نمودار ۱۸۰ برسیم. در ادامهٔ

1.♘f3 ♔f7 2.♔e5 ♔g7 3.♘g5 ♔g8 4.♔f6 ♔f8 5.♘f7 ♔e8 6.♗f5 ♔f8

به پوزیسیون نمودار ۱۷۸ می‌رسیم و بقیهٔ کار آسان است. در صورت

3....♔f8 4.♔e6! ♔g7 (4....,♔e8 5.♘f7) **5.♔e7 ♔g8 6.♔f6**

نیز وضعیت فوق ایجاد می‌شود.

اما اگر سیاه **3....,♔h6** بازی کند:

4.♔f6 ♔h5 5.♗e2+ ♔h4

در صورت

5...,♔h6 6.♘f7+ ♔h7 7.♗d3+ ♔g8 8.♗f5 ♔f8

پوزیسیون نمودار ۱۷۸ حاصل می‌شود.

6.♘e4!

سفید با استفاده از حالتی که در نمودار ۱۸۰ می‌بینید، شاه سیاه را به گوشهٔ h1 می‌راند. با این نوع استقرار فیل و اسب، شاه سیاه نمی‌تواند از محدودهٔ مثلث h1–d1–h5 خارج شود.

6....,♔h3 7.♔g5 ♔g2 8.♔g4 ♔h2 9.♗f1 ♔g1 10.♗h3 ♔h2 11.♘g5 ♔g1 12.♔g3

و دو حرکت بعد (با +♗g2 و +♘f3) سیاه مات می‌شود.

پس در صورت بازی دقیق می‌توان با اسب و فیل شاه حریف را مات کرد. خوب است که شطرنجبازان بعد از کسب مقداری تجربه مجدداً این قسمت را مطالعه کنند.

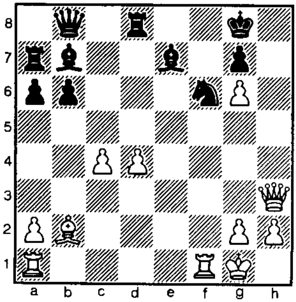
۳-۷-۲. حمله به شاه بی‌پناه

اگر شاه حریف از حمایت و پوشش کافی برخوردار نباشد، با هماهنگی سوارهای خودی به راحتی می‌توان به آن حمله کرد. این امر آنقدر روشن است که برای بی‌پناه کردن شاه حریف، گاه قربانی هم می‌دهند.

به نمودار ۱۸۲ توجه کنید.

(۱۸۲)

باتوینیک ـ چخوور



مسکو، ۱۹۳۵

باتوینیک برای تضعیف موقعیت شاه سیاه قبلاً دو سوار را قربانی داده است، و حالا با یک قربانی دیگر، پوشش شاه سیاه را از بین می‌برد.

32.♖xf6! ♗xf6 33.♕h7+ ♔f8 34.♖e1

با تهدید ماتی ♕h8+.

34....,♗e5 35.♕h8+ ♔e7 36.♕xg7+ ♔d6 37.♕xe5+ ♔d7 38.♕f5+ ♔c6 39.d5+ ♔c5 40.♗a3+ ♔xc4 41.♕e4+ ♔c3 42.♗b4+ ♔b2 43.♕b1+ مات

نمونه‌های این گونه حمله به شاه بی‌پناه متعدد است. این نوع حمله‌ها اغلب با قربانی دادن توأم‌اند. این قربانی دادنها سبب تضعیف مهاجم نمی‌شود بلکه سبب نابودی امکانات دفاعی حریف می‌شود و در این یا آن نقطه از صفحه به مهاجم برتری و ابتکار عمل می‌دهد. اما هنگام قربانی دادن باید نتایج و عواقب این کار را تا جایی که امکان دارد محاسبه کرد. بدیهی است که محاسبهٔ شاخه‌های تحمیلی به مراتب ساده‌تر از محاسبهٔ شاخه‌ها و واریاسیونهای غیرتحمیلی است.

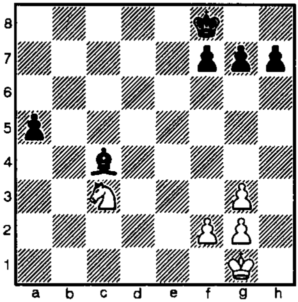
۳-۷-۳. مرکز

سوارها در وسط صفحه تحرک بیشتری دارند تا در حواشی. از این رو، تصرف خانه‌های مرکزی و استقرار سوارها در مرکز اهمیت بسیار دارد.

کسی که بر مرکز صفحه تسلط داشته باشد می‌تواند در هر دو جناح تهدید ایجاد کند. در نمودارهای ۹۵، ۱۵۴، و ۱۵۸ اسب در مرکز صفحه بسیار نیرومند بود. بعداً در نمودار ۱۸۴ نیز به قدرت اسب مرکزی

پی خواهیم برد. درنمودار ۸۱، شاه سفید در مرکز بسیار فعال بود. به طور کلی، در آخر بازی، وقتی تعداد مهره‌ها کاهش می‌یابد و خطر مستقیمی برای شاه وجود ندارد، استقرار شاه در وسط صفحه سبب برتری می‌شود. به نمودار ۱۸۳ توجه کنید.

(۱۸۳)



در این وضعیت، سیاه به خاطر پیادهٔ آزاد خود در a5 برتری دارد، اما برتری دیگر او امکان اشغال سریع خانه‌های مرکزی به توسط شاه است و همین برتری است که سفید را از پا درمی‌آورد:

1.f4 ♔e7 2.♔f2 ♔d6 3.♔e3 ♔c5

سفید نمی‌تواند شاه خود را به d4 برساند، وگرنه قادر به ادامهٔ نبرد می‌بود. حالا بعد از

4.g4 ♔b4 5.♔d4 ♗b3 6.g5 a4

پیادهٔ آزاد a تکلیف بازی را معلوم می‌کند.

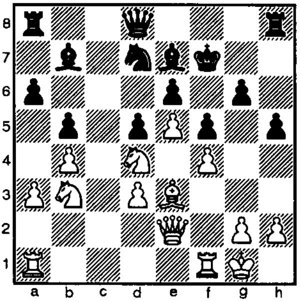
اشغال مرکز و استقرار سوارها در وسط صحنه یکی از اصول بسیار مهم در بازی شطرنج است. باید تا جایی که امکان دارد خانه‌های مرکزی را در اختیار سوارها و پیاده‌های خود قرار داد، زیرا تسلط بر مرکز همیشه سبب برتری پوزیسیونی دراز مدتی می‌شود.

دربارهٔ اهمیت مرکز در آینده مفصلتر صحبت خواهیم کرد.

۳-۷-۴. عرض هفتم (و هشتم)

مهره‌ها در آغاز بازی در عرضهای اول و دوم (برای سفید) و هفتم و هشتم (برای سیاه) استقرار یافته‌اند. از این رو، این عرضها بسیار حسّاس‌اند. مخصوصاً هنگامی که رخها به این عرضها رخنه کنند حساسیت آنها بیشتر می‌شود. در بیشتر بازیها تعدادی پیاده در عرض دوم یا هفتم باقی می‌ماند زیرا همهٔ پیاده‌ها را شطرنجبازان جلو نمی‌رانند. رخی را که به عرض هفتم رخنه کند به تانکی تشبیه می‌کنند که به صف دشمن زده باشد. با نفوذ به عرض هفتم می‌توان شاه حریف را که عموماً در عرض هشتم مستقر است مورد تهدید قرار داد. رخنه به عرض هشتم به دلیل حضور رخهای حریف بسیار دشوار است. ازاین رو، یکی از هدفهای استراتژیکی عبارت است از رخنه به عرض هفتم. البته اگر صاحب مهرهٔ سیاه باشید رسوخ در عرض دوم در برنامهٔ کار شما قرار می‌گیرد. یک نمونهٔ گویا و آموزنده را دربارهٔ رخنه به عرض هفتم در نمودار ۱۸۴ می‌بینید.

(۱۸۴)



در این پوزیسیون همهٔ ستونها بسته‌اند جز ستون c. سفید این ستون را با سوارهای سنگین تصرف می‌کند تا خانهٔ c7 را در کنترل بگیرد. سیاه البته تمام پیاده‌هایش را از عرض هفتم جلوتر رانده است اما سوارهای سبک او و بخصوص شاه هنوز در عرض هفتم هستند. اکنون سفید گام به گام طرح خود را دنبال می‌کند و به صورت سیستماتیک به اجرا درمی‌آورد:

1.♖ac1 ♖c8

سیاه در ستون c با سفید مقابله می‌کند. او با استقرار رخ در این ستون سعی می‌کند این ستون را به سفید ندهد.

2.♘a5 ♗a8

حالا سفید یکی از رخها را تعویض می‌کند تا با رخ دیگر ستون c را تصرف کند.

3.♖xc8 ♕xc8 4.♖c1 ♕b8 5.♕c2

ستون c در اختیار سفید قرار گرفته است.

5....,♗d8

سیاه نمی‌خواهد خانهٔ c7 را به سفید بدهد. این تلاش بی‌نتیجه است. اسب d4 سفید با موقعیت خوبی که در مرکز دارد آمادهٔ جهش به نقاط مهم است.

6.♘ac6 ♕b7 7.♘xd8+ ♖xd8 8.♕c7

سفید به هدف خود که اشغال خانهٔ c7 بود رسید.

8....,♕b8

سیاه وزیرها را تعویض نکرد زیرا رخ سفید جای وزیر را می‌گرفت و ستون c کاملاً از آن سفید می‌شد. حالا سفید با خیال آسوده فیل e3 را از طریق f2 به h4 می‌رساند تا فیل نیز در تهاجم سفید سهیم شود (این هم نمونه‌ای از هماهنگی سوارهاست). سیاه به علت نداشتن فیل سیاه‌رو نمی‌تواند از هجوم سفید به خانه‌های سیاه‌رنگ بخصوص در قطر h4–d8 جلوگیری کند.

9.♗f2 ♕b6

سیاه به d4 حمله کرده تا سفید فیل را به h4 نبرد. تلاش بی‌نتیجه‌ای است، چون حتی در این صورت نیزسفیدتهدیدگرفتن در d7 و d8 را پیدامی‌کند.

باوجوداین، سفید از این ادامه اجتناب‌می‌کند و با مجبور کردن سیاه به تعویض وزیر، بازی را ساده‌تر می‌کند.

10.♘f3 ♕xc7 11.♖xc7 ♔e8

به علت تهدید ♗h4 ، سیاه از اسب دفاع کرد.

12.♗h4 ♖b8 13.♘g5 ♘f8 14.♘f7

دو تهدید مات با +♘d6+, ♖e7 ایجاد شده است.

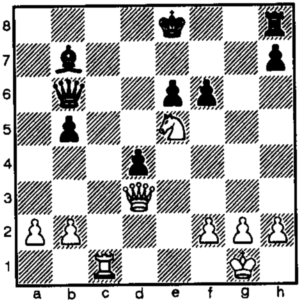
14...,♘d7 15.♘d6+

سفید یک سوار جلو می‌افتد. این نتیجهٔ منطقی تصرف ستون باز و سپس اشغال عرض هفتم بوده است.

یک نمونهٔ زیبا از اهمیت عرض هفتم را در نمودار ۱۸۵ می‌بینید.

(۱۸۵)

باتوینیک - اویوه



مسابقات قهرمانی جهان، ۱۹۳۸

در این پوزیسیون باتوینیک با مهارت کامل عرض هفتم را اشغال می‌کند. آخرین حرکت سیاه 21....f6 بوده و منظورش این بوده که پس از عقب‌نشینی اسب پیادهٔ e6 را به e5 حرکت دهد و مرکز پیاده‌ای نیرومندی ایجاد کند.

22.♕g3!!

یک قربانی عالی که سیاه مجبور است بپذیرد زیرا به هیچ وجه نمی‌تواند از حرکت وزیر سفید به g7 ممانعت کند.

22....,fxe5 23.♕g7 ♖f8 24.♖c7! ♕xc7

در صورت ♕d6 ,....24 سفید با ادامهٔ

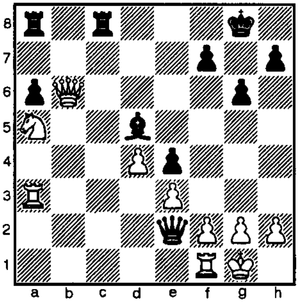
25. ♖xb7 d3 26. ♖a7 ♕d8 27. ♕xh7

به دلیل تهدید کیش در قطر e8-h5 سیاه را خلع سلاح می‌کرد. در ادامهٔ اصلی نیز سیاه نتوانست بازی را نجات دهد.

25.♕xc7 ♗d5 26.♕xe5

(۱۸۶)

گوگلیدزه - باتوینیک



مسکو، ۱۹۳۵

و سیاه ده حرکت بعد تسلیم شد.

نمودار ۱۸۶ هم نمونه‌ای است از بهره‌برداری از عرضهای هفتم و هشتم.

در اینجا سیاه به عرضهای دوم و اول تسلط می‌یابد.

26...., ♖ab8 27.♕d6 ♕xf1+! 28.♔xf1 ♖b1+ 29.♔e2 ♖c2+ مات

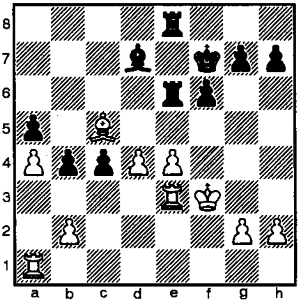
مثال و نمونه زیاد است، اما همین چند نمونه به قدر کافی اهمیت رخنه به عرضهای آخر را نشان داده است.

۳-۷-۵. تمرکز قوا

نمونه‌ای از تمرکز قوا را در نمودار ۸۰ دیده‌اید. در آنجا تمرکز قوا علیه پیادهٔ منفرد d6 صورت گرفت و شرط نتیجه‌گیری نیز این بود که سفید از تحرک پیادهٔ ضعیف ممانعت کرد. تمرکز قوا اگر علیه پیاده‌ای صورت می‌گرفت که قدرت تحرک داشت و هر لحظه می‌توانست پیشروی کند

کاری بیهوده می‌بود. پس تمرکز قوا باید علیهٔ مهره‌ای که تحرک ندارد صورت گیرد.

(۱۸۷)



مهرهٔ آچمز مهره‌ای است بی‌تحرک. مهرهٔ مدافع نیز کم تحرک است. از این رو، علیه این مهره‌ها می‌توان به تمرکز قوا پرداخت. در نمودار ۱۸۷ سیاه ابتدا مهره‌ای را آچمز می‌کند و بعد قوایش را علیه آن بسیج می‌کند.

سیاه ابتدا قربانی می‌دهد و سپس با استفاده از آچمز e4 و تمرکز قوا علیه آن، نهایتاً یک پیاده پیش می‌افتد.

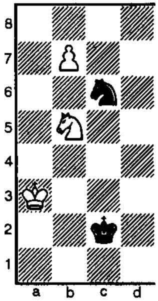
1.... ♖xe4 2.♖xe4 ♗c6 3.♖e1 f5

گاهی تمرکز قوا نه به قصد تصرف یک نقطه بلکه به منظور تصرف یک ستون انجام می‌شود (مانند نمودار ۱۸۴). بحث تمرکز قوا بحث چندان بغرنجی نیست. از این رو به همین مختصر اکتفاء می‌کنیم.

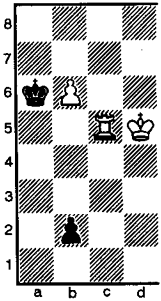
۳-۷-٦. جلب کردن و منحرف کردن

ایدهٔ جلب کردن و منحرف کردن مهره‌ها به اندازهٔ خودبازی شطرنج قدمت دارد.

در نمودار ۱۸۸ اسب c6 خانهٔ ترفیع پیادهٔ سفید را کنترل می‌کند. سفید با حرکت **1.♘d4+** اسب سیاه را از c6 منحرف می‌کند. اگر سیاه با شاه حرکت کند اسب خود را از دست می‌دهد.



(۱۸۸)



(۱۸۹)

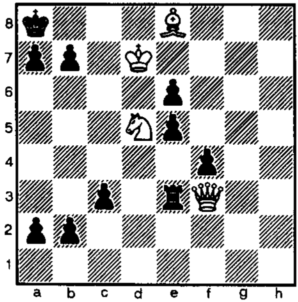
در نمودار ۱۸۹ پیادهٔ سیاه در آستانهٔ ترفیع است. سفید با حرکت **!1.♖b5** ضمن دفاع از پیادهٔ خود به پیادهٔ سیاه حمله می‌کند. سیاه مجبور است رخ را بگیرد.

1....,♔xb5

و حالا سفید با این ادامه بازی را می‌برد:

2.b7 b1=♕ 3.b8=♕+

(۱۹۰)



در این بازی، سفید با قربانی کردن رخ خود، شاه سیاه را به ستون خطرناک b کشاند. به عبارت دیگر، آن را به ستون b جلب کرد، و پس از ترفیع پیاده با حملهٔ دوگانه وزیر نوظهور سیاه را گرفت.

حالا به نمودار ۱۹۰ دقت کنید. سفید در ۶ حرکت مات می‌کند.

در این پوزیسیون از ایدهٔ جلب کردن استفاده می‌شود.

1.♘c7+ ♔b8 2.♘a6+! bₓa6 (2...., ♔a8 3.♔c8) **3.♕a8+**

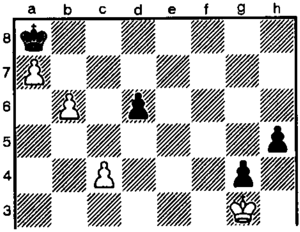
شاه سیاه به گوشهٔ صفحه رانده (جلب) می‌شود.

3...., ♔ₓa8 4.♔c7

و حالا سفید حداکثر در دو حرکت مات می‌کند.

تلفیق جلب کردن و منحرف کردن را در پوزیسیون نمودار ۱۹۱ می‌توان دید.

(۱۹۱)



دور شدن شاه سفید از پیاده‌های متصل g4 h5 سبب می‌شود که این پیاده‌ها راه وزارت در پیش گیرند.

اما در این پوزیسیون، سفید تهدیدی خطرناکتر از تهدید وزارت ایجاد می‌کند:

1.♔f4 ♔b7 2.c5!

سفید پیادهٔ d6 را منحرف می‌کند و قطر h2-b8 برای پیشروی شاه باز می‌شود. سیاه مجبور است پیادهٔ c5 را بگیرد وگرنه همین پیاده وزیر می‌شود، مثلاً

2....,d5 3.c6+ ♔a8 4.c7 ♔b7 5.a8=♕+ ♔ₓa8 6.c8=♕+

و مات.

2...,dₓc5 3.♔e5 g3 4.♔d6 g2

شاه سفید به قدر کافی به پیاده‌های خودی نزدیک شده است. حالا سفید

می‌تواند با ترکیب زیر بازی را ببرد:

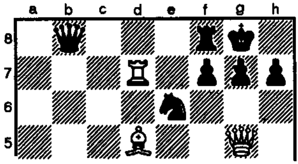
5.a8=♕+ ♔xa8 6.♔c7 g1=♕ 7.b7+ ♔a7 8.b8 =♕+ ♔a6 9.♕b6+ مات

اگر پیادهٔ سیاه در c5 نبود، مات در b6 امکان نداشت. پس حرکت 2.c5 دو هدف داشت: یکی **منحرف کردن** d6 از مسیر پیشروی شاه و دیگری **جلب کردن** پیاده به خانهٔ c5 برای بستن قطر g1-a7.

جلب کردن به قصد مات مختنق نیز صورت می‌گیرد. نمونه‌اش را در نمودار ۹۸ دیده‌اید.

ایدهٔ جلب کردن و منحرف کردن به منظورهایی چون حمله به مهرهٔ مدافع، وارد کردن ضربهٔ دوبل، باز کردن و بستن خطوط، محدود کردن مهره‌های حریف و امثال آن نیز اجرا می‌شود. به طور کلی، خیلی وقتها از تاکتیکهای مختلف به قصد اجرای تاکتیکهای دیگر استفاده می‌شود.

(۱۹۲)



نمونهٔ آخر این بحث را در نمودار ۱۹۲ ملاحظه می‌کنید. سفید با حرکت **1.♗xe6** سوار سیاه را می‌گیرد. در صورت 1....,fxe6، سفید با 2.♕xg7+ مات می‌کند. پیادهٔ f7 منحرف شده است.

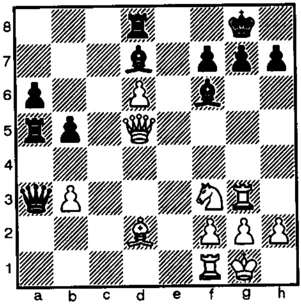
۳-۷-۷. تهدیدهای چندگانه

تهدیدهای ساده زیاد خطرناک نیستند، زیرا حریف نیز با روشهای ساده دفاع می‌کند. اگر سواری را تهدید کنید حریفتان ممکن است به سادگی دفاع کند.

اما اگر با تلفیق تهدیدهای مختلف به طراحی و ایجاد مانوری بپردازید، حریفتان قادر نیست در آن واحد از تمام تهدیدها بگریزد. تهدید چندگانه بسیار خطرناک است و در بیشتر موارد سلاحی است ویرانگر. به نمودار ۱۹۳ نگاه کنید.

(۱۹۳)

لویتسکی - فریمان



ویلنا، ۱۹۱۲

سفید می‌تواند با 1.♗xa5 یک تفاوت بگیرد، اما حرکت قویتر **27.♘g5!** را انجام می‌دهد. حالا همزمان تهدید 27.♕xf7+ و 27.b4 (با حملهٔ دوگانه به وزیر و رخ) را دارد. سیاه تهدید 27.b4 را خطرناکتر تشخیص می‌دهد چون یک رخ کامل عقب می‌افتد. از این رو، **27....,b4** بازی می‌کند. سیاه ضمن نجات رخ به حملهٔ دوگانه‌ای نیز در عرض پنجم دست زده است. ظاهراً هم حرکت سیاه از 27....,♗xg5 بهتر است زیرا پس از 28.♕xg5 سفید حملهٔ دوگانه به g7 و d8 را پیدا می‌کرد و سیاه می‌بایست تسلیم شود. بازی چنین ادامه یافت:

28.♕xf7+ ♔h8 29.♕xf6!!

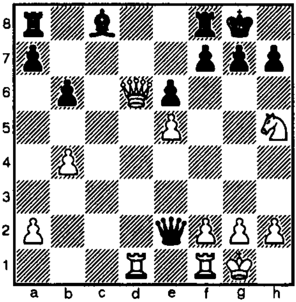
حالا یک سلسه تهدیدهای جدید پدید می‌آید. یکی از آنها گرفتن رخ d8 و مات است، یکی دیگر کیش اسب در f7 و مات در g7 است. در صورت 29....,gxf6 نیز 30.♘f7+ مات می‌کند.

در نمودار ۱۹۴ نوبت حرکت با سفید است.

سفید چنین ادامه داد:

(۱۹۴)

لونفیش - ریومین



مسکو، ۱۹۳۶

27.♘f6+! g×f6 28.e×f6

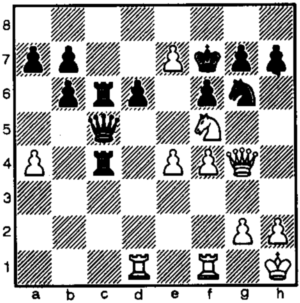
و تهدید دوگانه‌ای خلق کرد: یکی 29.♕g3+ و مات و دیگری 29.♕×f8+ و 30.♖d8+ و مات. سیاه نمی‌تواند هر دو تهدید را دفع کند.

۳-۷-۸. بازکردن و بستن خطوط

یکی از تاکتیکهای رایج، گشودن خطوط و استفاده از آنها برای افزایش دامنهٔ عمل نیروهای خودی است. در نمودار ۱۸۴ دیدیم که سفید از باز بودن ستون c چه استفاده‌ای کرد. نمونه‌هایی از باز کردن خطوط را در نمودارهای ۹۹، ۱۴۳، ۱۹۱ و غیره دیده‌اید. در بازیهای عملی عموماً از باز بودن خطوط استفاده می‌کنند. مواردی از بستن خطوط را نیز دیده‌ایم که هدف از آن محدود کردن تحرک مهره‌های حریف بود (در نمودارهای ۹۶ و ۹۷). در اینجا مجدداً به این تاکتیک می‌پردازیم تا باز هم اهمیت آزادی عمل مهره‌ها را یادآوری کنیم و توجه خوانندگان را به این نکته جلب کنیم که باید دائماً قدرت جنگندگی مهره‌های خود را افزایش دهند.

در نمودار ۱۹۵ سفید یک پیاده عقب است. رخ c4 نیز در عرض چهارم به پیاده‌های سفید حمله کرده است. اگر سفید نیروهای خود را با آرایش مناسب وارد کارزار نکند احتمالاً بازی را می‌بازد.

(۱۹۵)
چیگورین - پولاک



نیویورک، ۱۸۹۹

سفید باید شعاع عمل رخهای خود را افزایش دهد. بقیهٔ سوارهای سفید در موقعیت خوبی قرار دارند. سفید برای فعال کردن رخهای خود و باز کردن ستونهای لازم به خانهٔ ظاهراً دست نیافتنی e5 هجوم می‌آورد.

32.e5!!

سیاه باید e5 را بگیرد وگرنه سفید 33.exd6 بازی می‌کند. حالا سیاه به هر طریقی که پیادهٔ e5 را بگیرد ستونی برای یکی از رخهای سفید باز می‌شود.

32...,fxe5

در صورت 32....,dxe5 بازی چنین پیش می‌رفت:

33.♖d8 ♘xe7 (33....♖e6 34.e8=♕+ ♖xe8 35.♘d6+) 34.♕xg7+ ♔e6 35.♘xe7

با تهدید +f5 و مات.

33.♘xd6+! ♖xd6 34.fxe5+ ♖f6 35.e8=♕+! ♔xe8 36.♕d7+ ♔f8 37.exf6

سیاه تسلیم شد.

نمودار ۱۹۶ یک نمونهٔ عملی دیگر است:

سیاه حریف را مجبور می‌کند که ستونی را علیه قلعه‌اش بگشاید.

32....,b3! 33.a×b3

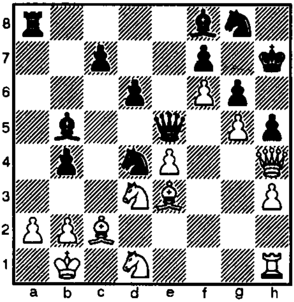
در صورت 33.♘×e5 سیاه به سهولت می‌برد:

33....,b×a2+ 34.♔c1 a1=♕+ 35.~ d×e5

حالا هم سیاه می‌برد:

(۱۹۶)

راتس-کونستانتینوپولسکی



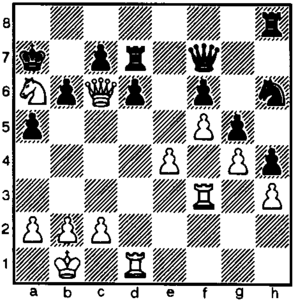
کیف، ۱۹۳۳

33...,♖a1+! 34.♔×a1 ♘×c2+ 35.♔a2 ♗×d3

در نمودار ۱۹۷ وضع به گونه‌ای است که تصمیم‌گیری سفید برای گشودن یک ستون برای پیروزی کفایت می‌کند.

(۱۹۷)

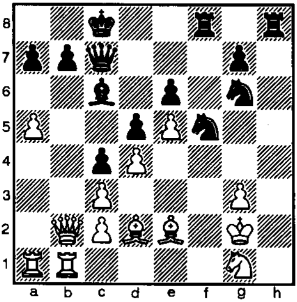
کرس - میکناس



تفلیس، ۱۹۴۶

(۱۹۸)

رودنکو - ایگناتیوا



قهرمانی زنان شوروی، ۱۹۴۷

حرکت تهدیدآمیز **!29.♘c5** سیاه را به تسلیم واداشت. در صورت

29....,dxc5 سفید با 30.♖xd7 می‌برد. در صورت 29....,bxc5، رخ f3 به a3 می‌رود و سیاه می‌بازد.

در نمودار ۱۹۸ سیاه خطوط را علیه شاه سفید باز می‌کند.

سیاه حرکت ضرب **32....,♘xe5!** را بازی کرد. در صورت 33.dxe5 سیاه با 34....,♕xe5 و 35....,d4+ ادامه می‌دهد.

33.♗f4 g5!

حالا در صورت 34.♗xe5، سیاه با 34....,♘e3+ مات می‌کند.

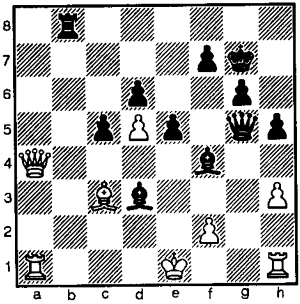
34.♗xg5 ♘d3! 35.♗f4 ♘xf4+ 36.gxf4 ♕xf4

37.♘f3 ♕g3+ 38.♔f1 ♘e3+ مات

و حالا چند نمونه از بستن خطوط.

(۱۹۹)

کوپایف - راگوزین



کیف ، ۱۹۴۵

در نمودار ۱۹۹ سیاه می‌تواند 36....,♕g2 بازی کند اما سفید با 37.♕xf4 خود را از ماتی نجات می‌دهد و بازی را طولانی‌تر می‌کند. سیاه چنین ادامه داد:

36...,♖b4! 37.♗xb4

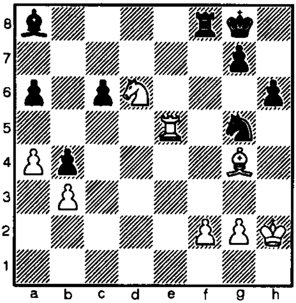
حالا مسیر وزیر سفید بسته شده است.

37...,♕g2 38.♔d1 ♕f3+ 39.♔e1 ♕xh1+ مات

در نمودار ۲۰۰ با حالت جالبی روبه‌رو می‌شویم.

سفید حرکت **41.f4!** را انجام داد. سیاه با **41....,♖xf4** جواب داد و این جواب تقریباً اجباری هم بود زیرا اسب سیاه نمی‌توانست از طریق e6

(۲۰۰)
لونفیش - کان



لنینگراد، ۱۹۳۴

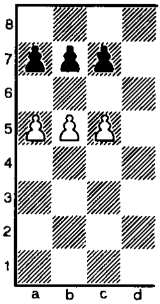
عقب‌نشینی کند. حالا سفید با **42.♗f5** راه برگشت رخ را بست. سیاه با **42....,♖xf5** جواب داد. حرکت 42....,g6 محکمتر بود ولی سیاه را نجات نمی‌داد. سفید این طور ادامه داد:

43.♘xf5 ♔f7 44.♘d6+

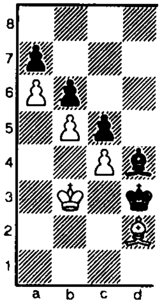
سیاه تسلیم شد زیرا سفید با 45.♖e8+ فیل a8 را می‌گیرد.

۳-۷-۹. گسیختن زنجیر پیاده‌ای

اگر در یکی از جناحها پیاده‌های بیشتری داشته باشیم (مثلاً سه پیاده در مقابل دو پیاده) می‌توانیم با راندن و تعویض آنها در نهایت یک پیادهٔ آزاد به دست آوریم (این را بعداً در نمودارهای ۲۶۱ و ۲۶۲ خواهید دید). اما اگر پیاده‌ها زنجیری و درهم‌رفته باشند، فقط با گسستن زنجیر می‌توان پیاده‌ای آزاد کرد.



(۲۰۲)



(۲۰۱)

در نمودار ۲۰۱ سفید حرکت !1.♗a5 را انجام می‌دهد و تهدیدش 2.♗xb6 است. حالا بعد از

1....,bxa5 2.b6 axb6 3.a7

پیادهٔ a وزیر می‌شود.

در نمودار ۲۰۲ نیز به این طریق می‌توان زنجیر را گسست و پیاده آزاد کرد:

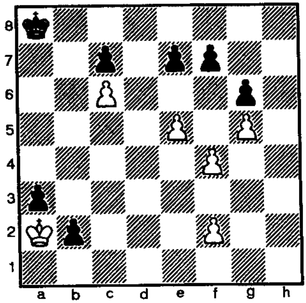
1.b6! cxb6 2.a6! bxa6 3.c6

یا

1....,axb6 2.c6! bxc6 3.a6

حالا به نمودار ۲۰۳ توجه کنید.

(۲۰۳)



سفید حرکت **1.f5** را انجام می‌دهد. در صورت 1....,gxf5 سفید 2.e6 می‌کند و پیادهٔ g بدون مانع به خانهٔ ترفیع می‌شتابد. سیاه جواب صحیح **!1...,e6** را می‌دهد. حالا

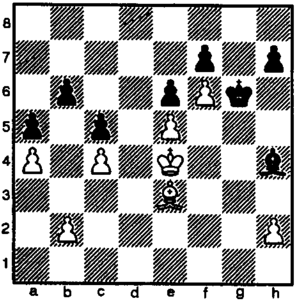
2.fxg6 fxg6 3.f4

اگر سفید دو پیادهٔ f نداشت نمی‌توانست زنجیر پیاده‌ای سیاه را بگسلد.

3...,♔b8 4.f5 exf5 5.e6 ♔c8 6.e7

و پیاده وزیر می‌شود.

(۲۰۴)



نمودار ۲۰۴ از یکی از بازیهای اسمیسلوف در سال ۱۹۳۷ گرفته شده است.

اسمیسلوف با بازی جالب خود زنجیر پیاده‌ای سیاه را می‌شکافد.

1.b4! a×b4 !2.♗×c5! b×c5 3.a5 b3 4.♔d3

سیاه تسلیم شد زیرا نمی‌توان از ترفیع پیادهٔ a جلوگیری کرد.

گسستن زنجیر پیاده‌ای صرفاً به قصد آزاد کردن پیاده صورت نمی‌گیرد. دربارهٔ هدفهای دیگر این تاکتیک در آینده صحبت خواهیم کرد.

۳-۷-۱۰. تمپو و تسوگتسوانگ

همان‌طور که قبلاً گفتیم، حرکتها به قصد رسیدن به هدفهایی انجام می‌شوند که به رغم تنوع و گوناگونی نهایتاً به مات کردن یا نجات دادن بازی منجر می‌شوند.

حرکت حقی است که به بازیکن داده شده است تا مهره‌ای را برای رسیدن به هدفی که در سر دارد جابه‌جا کند. اگر حرکت در جهت تحقق هدف نباشد ضعیف محسوب می‌شود. گاهی حرکت بی‌فایده از کار در می‌آید و فقط فرصت از دست می‌رود بی‌آنکه نتیجه‌ای عاید شود.

در شطرنج این از دست دادن فرصت را از دست دادن **تمپو** می‌نامند. در توضیح نمودارهای ۸۴ و ۸۸ تا حدودی به مسئله **تمپو** اشاره کردیم.

وقتی حریف تمپو از دست بدهد معنی‌اش این است که ما تمپو کسب

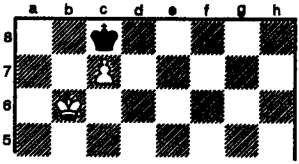
کرده‌ایم. در جواب حرکت ضعیف نیز می‌توان با انجام حرکت قوی تمپو به دست آورد. در توضیحات بعد از نمودار ۱۶۵ به مواردی اشاره کردیم که در آنها حریف در ابتدای بازی مجبور می‌شد با یک مهره چند بار حرکت کند و ما تمپو کسب می‌کردیم. در آنجا از تکرار حرکت حریف با یک مهره که به منظور فرار از تهدید صورت می‌گرفت بهره‌برداری می‌کردیم تا حرکت مفیدی انجام دهیم و نیروی تازه‌ای وارد صحنهٔ نبرد کنیم.

در نمودار ۱۵۵ در مثال مربوط به آسیا، با کیشهای برخاست شاه سیاه را مجبور می‌کردیم که یک سلسله حرکتهای اجباری انجام دهد (دائماً شاه را در دو خانه حرکت دهد) که هیچ بهبودی در وضعیت او پدید نمی‌آورد. سفید از این موضوع که سیاه فرصت حرکت و بازی ندارد استفاده می‌کرد و با هر حرکت رخ یک مهرهٔ سیاه را می‌گرفت، یعنی دائماً تمپو کسب می‌کرد.

نمودار ۸۸ نمونهٔ خاصی بود که در آن وزیر سفید با سه حرکت پیاپی بی‌آنکه تغییری در پوزیسیون حاصل شود نوبت حرکت را به سیاه می‌داد، چون اگر نوبت حرکت با سیاه بود سفید بازی را می‌برد. سفید نوبت حرکت را از دست می‌داد و تمپو کسب می‌کرد تا به هدف اصلی نزدیکتر شود. پس با واگذار کردن نوبت حرکت به حریف نیز می‌توان تمپو گرفت.

نتیجه اینکه حق تقدم در حرکت لزوماً برتری به شمار نمی‌رود بلکه گاهی یک وظیفهٔ شاق است. به نمودار ۲۰۵ نگاه کنید.

(۲۰۵)

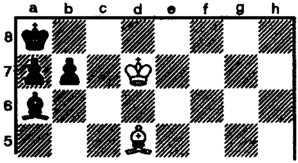


در این پوزیسیون اگر نوبت حرکت با سیاه باشد، مجبور می‌شود

خانهٔ b7 را به شاه سفید واگذار کند و آن وقت پیاده وزیر می‌شود.

نمودار ۲۰۶ یک نمونهٔ دیگر است.

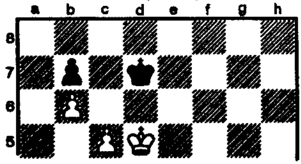
(۲۰۶)



در این پوزیسیون اگر نوبت با سفید باشد. حرکت 1.♔c7 را بازی می‌کند. سیاه ناچار است با فیل حرکت کند چون حرکت دیگری ندارد. آن‌گاه سفید با 2.♗xb7+ مات می‌کند.

وقتی یکی از طرفین به دلیل برخورداری از نوبت حرکت مجبور می‌شود حرکتی کند که برای او ناخوشایند است، می‌گوییم او در حالت **تسوگتسوانگ** قرار دارد یا در **وضعیت اکراهی** است. یک نمونهٔ آن وضعیت سیاه در نمودار ۹۵ است. در حالت تسوگتسوانگ سعی می‌شود نوبت حرکت به حریف تفویض شود تا تمپو به دست آید.

(۲۰۷)



حالا برای تفهیم بهتر به نمودار ۲۰۷ نگاه می‌کنیم.

در این وضعیت حرکت 1.c6+ برد سفید را تأمین نمی‌کند. اگر سیاه جواب غلط بدهد و 1....,bxc6? بازی کند سفید بازی را به این صورت می‌برد:

2.♔c5 ♔d8! 3.♔d6!

با تهدید 4.b7

3....,♔c8 4.♔xc6

مانورهای دو شاه برای ایجاد حالت **تقابل** صورت گرفت که در نمودارهای ۶۸ تا ۷۹ توضیح دادیم.

اما سیاه می‌تواند در جواب 1.c6+ حرکت صحیح 1....,♔c8! را انجام دهد و پس از

2.♔d6 ♔b8! 3.c×b7

یا 3.c7 بازی مساوی می‌شود.

در همین پوزیسیون نمودار ۲۰۷ اگر نوبت حرکت با سیاه باشد در حالت تسوگتسوانگ قرار می‌گیرد و مجبور می‌شود راه پیشروی شاه سفید را باز کند.

سفید با مانور شاه در خانه‌های d4، d5 و e5 (مانور مثلثی) کاری می‌کند که همین وضعیت به صورتی ایجاد شود که نوبت حرکت با سیاه باشد. امکان مانور شاه سیاه کمتر است زیرا خانهٔ c7 در دسترس او نیست. در ضمن، شاه سیاه نمی‌تواند به خانه‌های ستون e گام نهد زیرا پیادهٔ b6 به وزارت می‌رسد.

حالا برمی‌گردیم به نمودار ۲۰۷ و ادامهٔ صحیح سفید را بررسی می‌کنیم.

1.♔e5 ♔c6

حرکت 1....,♔e7 غلط است چون

2.c6 b×c6 3.b7

و پیاده وزیر می‌شود.

2.♔d4 ♔d7 3.♔d5

سفید به هدف خود رسیده است. همان پوزیسیون ایجاد شده، اما نوبت حرکت با سیاه است.

در حرکتهای بعد، برای کسب حالت تقابل تلاش می‌شود.

3...,♔c8 4.♔e6!

اگر سفید 4.♔d6 می‌کرد، سیاه با !4....,♔b8 جواب می‌داد. سیاه اصطلاحاً حالت تقابل مورّب یا اریب به وجود می‌آورد.

4....,♔d8 5.♔d6 ♔c8 6.♔e7 ♔b8 7.♔d7 ♔a8

حالا باید مراقب بود. حرکت 8.♔c7 سبب پات می‌شود. سفید باید پیادهٔ b را "رونده" کند.

8.c6! b×c6

در صورت 8....,♔b8، سفید بعد از +9.c7 با یک حرکت مات می‌کند.

9.♔c7 c5

و حالا سفید همانند نمودار ۱۹۱ در سه حرکت مات می‌کند.

این مثال طریقهٔ کسب تمپو در حالت تسوگتسوانگ را به خوبی نشان می‌دهد.

۳-۷-۱۱. خنثی کردن طرح حریف

در مثالهای مختلف به انواع ایده‌های تاکتیکی و استراتژیکی اشاره کردیم. حالا با فهم این ایده‌ها بهتر می‌توانیم طرحهای کلی و جزئی را مدّون و اجرا کنیم. البته تمامی غنا و تنوع ایده‌ها را نمی‌توان در این تعداد مثال نشان داد. در آینده نیز به نکته‌های تازه‌ای اشاره خواهیم کرد و بخصوص در بررسی بازی استادان بزرگ شطرنج نکته‌های دیگری را خواهیم آموخت.

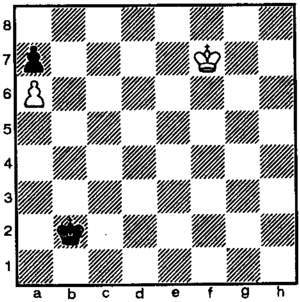
دانستن ایده‌ها ضروری است و برای یاد گرفتن بهترین روش عبارت

است از کسب تجربه. در نتیجه، اگر در آغاز کار تلاشمان چندان موفقیت‌آمیز نباشد نباید مأیوس شویم. با افزایش تجربه، مهارتمان بیشتر می‌شود و به موفقیتهای بیشتری دست می‌یابیم.

بازی شطرنج در واقع جنگ و مبارزه است. در این نبرد سعی می‌کنیم نقشه‌های خود را اجرا کنیم و با طرحهای حریف مقابله کنیم. پس اجرای طرحهای خودمان به تنهایی برای پیروزی کافی نیست، بلکه یکی از اصول استراتژیکی که باید همواره در نظر داشته باشیم. خنثی کردن طرحهای حریف است.

در اکثر پوزیسیونهایی که تا به حال بررسی کرده‌ایم، این مبارزه جریان داشته است. موضوع به نظر بدیهی می‌رسد و شاید تکرار و تأکید در این باره زاید بنماید، اما در عمل دیده شده است که بعضی از شطرنجبازان چنان غرق در طرحهای خود می‌شوند که طرحهای حریف را یا دست کم می‌گیرند یا نادیده می‌انگارند و در نتیجه موقعیت نامساعدی پیدا می‌کنند.

(۲۰۸)
مایزلیس، ۱۹۲۱



نمودار ۲۰۸ اتودی است از نگارنده که در سال ۱۹۲۱ طراحی شد و از یک بازی واقعی اقتباس شد.

بازی چنین ادامه یافت:

1. ♔e6 ♔c3 2. ♔d6 ♔d4 3. ♔c6 ♔e5 4. ♔b7 ♔d6 5. ♔xa7 ♔c7

و طرفین به تساوی توافق کردند، زیرا بعد از

6.♔a8 ♔c8 7.a7 ♔c7

بازی پات می‌شود.

در پوزیسیون نمودار ۲۰۸ سفید امکان برد دارد اما طرفین این امکان را ندیدند. آنها حرکتهای آخر را برای "رفع تکلیف" انجام دادند و هیچ فکر نکردندکه سفید می‌تواند بازی را ببرد. اما نگارنده در سال ۱۹۲۱ نشان داد که در همین پوزیسیون ساده سفید می‌توانسته با بازی صحیح پیروز از میدان خارج شود.

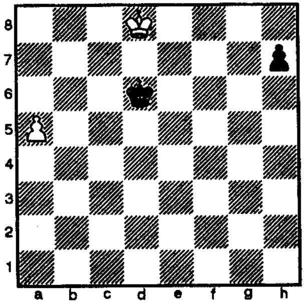
سیاه بازی دیگری غیر از آنچه انجام شد نداشت. او از طریق b3 و b4 نمی‌تواند به طرف a6 حرکت کند چون در آن هنگام شاه سفید به b7 می‌رسد و می‌برد. اما سفید می‌توانست طور دیگری بازی کند. سفید برای گرفتن a7 باید ۵ حرکت انجام دهد، اما این ۵ حرکت را می‌تواند در مسیرهای متفاوتی انجام دهد. یک مسیر این است که از خانه‌های عرض هفتم خود را به a7 برساند. یک مسیر دیگر، عرض ششم است. مسیر سوم، فرق می‌کند و سفید می‌تواند ضمن نزدیک شدن به a7، مسیر شاه سیاه را نیز ببندد.

حل مسئله به این صورت است:

1.♔e6! ♔c3 2.♔d5!!

تمام دفاع سیاه درهم می‌ریزد، زیرا شاه او نمی‌تواند به d4 برود. پس از هر حرکتی که سیاه انجام دهد، سفید از c6 و b7 به a7 می‌رسد و بازی را می‌برد.

این نوع حرکت کردن که شاه سیاه را از خانه‌های بخصوصی محروم می‌کند در بسیاری از آخر بازیها کاربرد می‌یابد. در بسیاری از آخر بازیها مانور دو شاه اهمیت تعیین‌کننده دارد. به عنوان نمونه، مسئلهٔ زیر را حل کنید:



سفید شروع و مساوی می‌کند

فصل چهارم

محاسبه

در مثالهای فصل قبل تا حدودی به اهمیت محاسبهٔ حرکتهای بعدی، پیش‌نگری تحولات و پیش‌بینی نتیجهٔ احتمالی بازی پی بردیم.

اما محاسبهٔ دقیق و دور و دراز در همه جا و همه وقت میسّر نیست و شاید لازم هم نباشد. در پوزیسیونهای "آرام"که در آنها همهٔ مهره‌ها دفاع دارند و تماس نزدیکی بین نیروهای طرفین برقرار نشده است و تهدیدهای مستقیمی نیز در کار نیست، می‌توان از میان چند حرکت ممکن که ارزش کمابیش یکسانی دارند یکی را انتخاب کرد و انجام داد. در این حالتها، محاسبهٔ دقیق همهٔ حرکتهای بعدی فایده‌ای ندارد. در این نوع پوزیسیونها باید از طرح کلی‌مان تبعیت کنیم. با انتخاب هر حرکت می‌بینیم که مهره در خانهٔ جدیدش چه می‌تواند بکند و با مهره‌های دیگر چگونه هماهنگ می‌شود و در ضمن، خروج مهره از خانهٔ قبلی‌اش چه عواقبی ممکن است داشته باشد.

اما در پوزیسیونهایی که حرکتهای حادّ و تحمیلی در آنها وجود دارد، وضع فرق می‌کند. در این نوع پوزیسیونها معمولاً شمار حرکتهای صحیح اندک است و باید کاملاً محاسبه شده حرکت کرد. اگر حرکتهای حادّ و تحمیلی ادامه یابند رشته حرکتهایی حاصل می‌شوند که محاسبهٔ آنها را باید با دقت کافی انجام داد. ترکیبها عموماً براساس چنین محاسبه‌هایی شکل می‌گیرند.

در محاسبه باید اولاً از تجربهٔ گذشته خود استفاده کنیم و ثانیاً

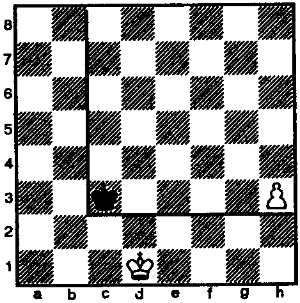
پوزیسیونهایی را که ممکن است ایجاد شوند تجسّم و ارزیابی کنیم. هم تجربه و هم نحوهٔ ارزیابی صحیح به مرور زمان و به تدریج شکل می‌گیرد، اما نوآموزان باید قدرت محاسبه و ارزیابی خود را به طور صحیحی پرورش دهند. مثلاً از همان ابتدا باید به صرفه‌جویی در محاسبه عادت کنند. در بررسی دو ادامهٔ احتمالی، باید یکی را تا به آخر بررسی کرد و به نتیجه رسید و فقط بعد از آن به محاسبهٔ ادامهٔ دوم پرداخت. درست نیست که موقع محاسبهٔ ادامهٔ اول به سراغ محاسبهٔ ادامهٔ دوم برویم، یا هنگام محاسبهٔ ادامهٔ دوم بی‌آنکه نتیجه‌ای گرفته باشیم دوباره محاسبهٔ ادامهٔ اول از سر بگیریم. به هر حال، پس از تکمیل محاسبه و ارزیابی باید ادامه‌ای را انتخاب و بازی کرد. اگر این روش را در پیش بگیریم و خود را به آن عادت دهیم، بعداً در مسابقات با مسئلهٔ تنگی وقت مواجه نمی‌شویم. در ضمن، در این روش مانع خستگی بی‌مورد می‌شویم. خستگی زیاد در بسیاری از بازیها علت اشتباهات عجیب می‌شود.

در بازی شطرنج صرفاً محاسبهٔ حرکتها دردی را دوا نمی‌کند، بلکه **ارزیابی صحیح** از پوزیسیونهایی که ممکن است حاصل شوند اهمیت بیشتری دارد. ما در بحث محاسبه بر مسئلهٔ صرفه‌جویی و ارزیابی صحیح تأکید می‌کنیم.

ارزیابی صحیح کار ساده‌ای نیست. هنر شطرنجباز در همین جا مشخص می‌شود. در بررسی حالتهای بغرنج به تجربه نیاز داریم، اما روشهایی وجود دارد که با آنها می‌توان پوزیسیونهای نمونه‌وار را به آسانی محاسبه کرد، یعنی به طور صحیح ارزیابی کرد، نتیجهٔ کار را از قبل دید، و بازی را براساس این پیش‌بینی تنظیم کرد. حالا چند نمونهٔ ساده را با هم می‌بینیم.

۴-۱. قانون مربع

(۲۰۹)



در نمودار ۲۰۹ نوبت حرکت با سفید است. آیا در صورت پیشروی پیادهٔ سفید، شاه سیاه می‌تواند جلو آن را بگیرد؟

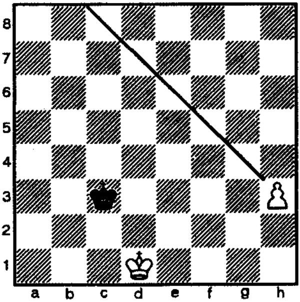
یک راه برای حساب کردن این است که حرکتهای پیاده و شاه را نوبت به نوبت در ذهن انجام دهیم. بدیهی است که این کار هم خسته‌کننده و طولانی است و هم امکان خطا در آن وجود دارد. اما این محاسبه را به طور ساده‌تری می‌توان انجام داد.

این محاسبهٔ ساده‌تر به دو طریق شدنی است. در طریقهٔ اول می‌توان تعداد حرکتهای لازم برای وزیر شدن پیاده را و تعداد حرکتهای لازم شاه حریف برای رسیدن به آن را شمرد. در نمودار ۲۰۹ با پیادهٔ h3 باید چهار حرکت انجام داد تا به h7 برسد. شاه سیاه نیز با چهار حرکت به g7 می‌رسد. پس نتیجه می‌گیریم که شاه سیاه به پیاده می‌رسد و آن را می‌گیرد. این طریقه را "حسابی" می‌خوانیم.

در طریقهٔ دوم، با یک نگاه می‌توان دریافت که شاه حریف به پیاده می‌رسد. پیاده برای رسیدن به h8 باید پنج بار حرکت کند. حالا مربعی را در نظر بگیرید که یک رأس آن h3 است و طول ضلع آن پنج خانه است. در ذهن خود خطوطی همانند خطوط نمودار ۲۰۹ رسم کنید. مربعی که حاصل می‌شود در شطرنج **مربع پیاده** خوانده می‌شود. اگر شاه سیاه درون این مربع فرضی قرار داشته باشد به پیاده خواهد رسید. اگر شاه سیاه در بیرون این

مربع باشد، و نوبت حرکت هم با سفید باشد، پیاده وزیر خواهد شد. این طریقه را "هندسی" می‌خوانیم.

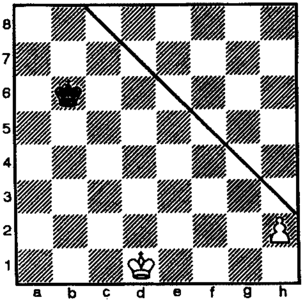
(۲۱۰)



در نمودار ۲۰۹ شاه سیاه در داخل مربع پیاده است. پس پیاده وزیر نمی‌شود. تجسم این نوع مربع در ذهن بسیار ساده است. با تجسم قطر این مربع، محاسبه از این هم ساده‌تر می‌شود و زودتر می‌توان مربع پیاده را در ذهن ترسیم کرد. حالا به نمودار ۲۱۰ توجه کنید.

در نمودار ۲۱۰ فوراً می‌توان فهمید که شاه سیاه در داخل مربع پیادهٔ h3 قرار دارد. در نمودار ۲۱۱ موضوع کمی فرق می‌کند.

(۲۱۱)

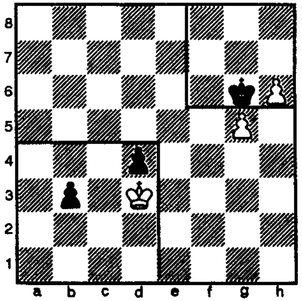


پیادهٔ h2 هنوز حرکتی نکرده است و می‌تواند در اولین حرکت خود دو خانه پیشروی کند و به h4 برود. پس می‌تواند با پنج حرکت به h8 برسد (درست مانند پیادهٔ h3). یعنی مربع این پیاده، همان مربع پیادهٔ h3 است. توجه کنید که شاه سیاه در خارج از مربع قرار دارد و نمی‌تواند جلو وزیر شدن پیاده را بگیرد.

از قانون مربع پیاده هنگامی استفاده می‌کنیم که پیاده به تنهایی بخواهد

پیشروی کند و مهرهٔ خودی دیگری از آن حمایت نکند. اگر شاه خودی پیاده را کمک کند یا مهره‌های دیگری هم در صفحه حضور داشته باشند، قانون مربع قابل استفاده نیست. مثلاً اگر در نمودار ۲۰۹ یک پیادهٔ سیاه در f6 قرار دهیم، با اینکه سیاه صاحب پیاده‌ای شده است این امر به زیان او تمام می‌شود، زیرا همین پیاده راه شاه سیاه به g7 را می‌بندد.

(۲۱۲)

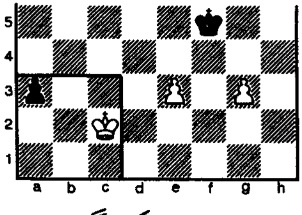


اگر شاه در برابر دو پیاده قرار داشته باشد، باز هم قانون مربع به کار می‌آید. به نمودار ۲۱۲ دقت کنید.

سفید نمی‌تواند d4 را بگیرد زیرا از مربع پیادهٔ b3 خارج می‌شود. سیاه هم نمی‌تواند g5 را بگیرد زیرا از مربع پیادهٔ h6 خارج می‌شود. پیاده‌های طرفین مدافع همدیگرند و هر دو شاه نیز پیاده‌های حریف را متوقف کرده‌اند. مثلاً

1.♔d2 ♔h7 2.♔d3 ♔g6

(۲۱۳)

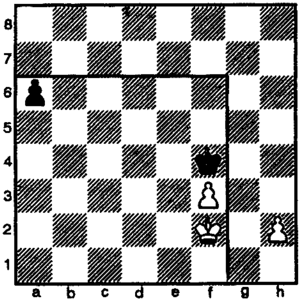


و پوزیسیون بارها تکرار می‌شود و بازی مساوی است. یک نمونهٔ عملی دیگر را در نمودار ۲۱۳ می‌بینید.

پیادهٔ a3 بی‌دفاع است و شاه سفید هم در مربع آن قرار دارد. اما پیاده‌های سفید مدافع یکدیگرند، به

طوری که اگر شاه سیاه به یکی از آنها حمله کند دیگری با پیشروی خود این حمله را خنثی می‌کند. پس سفید پیادهٔ a3 را می‌گیرد و بازی را می‌برد.

(۲۱۴)

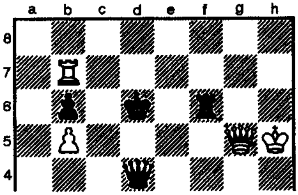


در نمودار ۲۱۴ سفید با 1.h4 می‌تواند بازی را ببرد. زیرا پیاده‌های سفید وضعیتی شبیه نمودار ۲۱۳ پیدا کرده‌اند و در ضمن شاه سفید چون در داخل مربع پیادهٔ a6 قرار دارد به این پیاده می‌رسد و آن را می‌گیرد. اما اگر نوبت حرکت با سیاه باشد، پس از 1....,a5 شاه سفید از مربع خارج می‌شود و مجبور است فوراً حرکت کند و به داخل مربع بیاید. بعد از

2.♔e2 a4 3.♔d2

البته پیادهٔ a دیگر وزیر نمی‌شود اما پیاده‌های سفید نیز از بین می‌روند: 3....,♔xf3. توجه کنید که سیاه بعد از گرفتن f3، برای گرفتن h2نباید شاه خود را به g2 ببرد چون سفید h4 می‌کند و شاه سیاه از مربع آن خارج می‌شود. شاه سیاه باید از طریق g4 و h3 به سراغ h2 برود.

(۲۱۵)



در پوزیسیونهایی نیز که هنوز به آخر بازی ساده نرسیده‌اند، می‌توان از قانون مربع پیاده استفاده کرد.

در نمودار ۲۱۵، اگر سفید این گونه ادامه دهد:

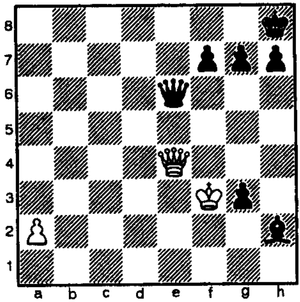
1.♖xb6+ ♕xb6 2.♕xf6+ ♔c5

چه وزیرها را هم تعویض کند چه نکند، بازی مساوی است. اما سفید با بازی صحیح می‌تواند برنده شود:

1.♕xf6+ ♕xf6 2.♖xb6+ ♔e5 3.♖xf6 ♔xf6 4.b6

و شاه سیاه به پیادهٔ b نمی‌رسد.

(۲۱۶)



پس دانستن قانون مربع وسیله‌ای است برای تشخیص اینکه چه موقع باید پیاده را راند و چه موقعی نباید راند. به نمودار ۲۱۶ دقت کنید.

بعد از **1.♕xe6 fxe6** سفید نباید در راندن پیادهٔ a عجله کند. در این وضعیت، حتی اگر نوبت حرکت با سیاه هم باشد شاه او نمی‌تواند در داخل مربع قرار گیرد. پس سفید باید **2.♔g2!** بازی کند تا فیل سیاه بدون بازی شود و سپس پیادهٔ a را براند. حرکت 2....,e5 یا 2....,h5 بی‌فایده است زیرا پیادهٔ سفید زودتر وزیر می‌شود و مات می‌کند. اگر سیاه **2....,h5** کند، بازی این طور ادامه می‌یابد:

3.a4 h4 4.a5 h3+ 5.♔h1!

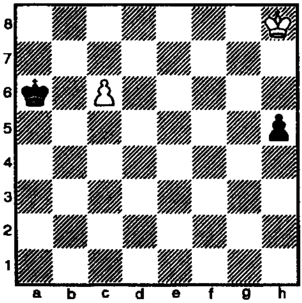
اگر سیاه **2....,e5** کند، باز هم

3.a4 e4 4.a5 ♗g1 5.♔xg1 e3

و حالا **!6.♔f1** هر دو پیادهٔ سیاه را فلج می‌کند.

گاه جنگ جالبی بر سر مربع درمی‌گیرد. بررسی یا اتود نمودار ۲۱۷ را نگاه کنید که طراح آن ریشارد رتی است.سفید شروع و مساوی می‌کند!

(۲۱۷)



شاه سفید از مربع پیادهٔ h5 بسیار دور است و ظاهراً نمی‌تواند وارد مربع شود. از طرفی، پیادهٔ c6 به علت اینکه شاه سیاه کاملاً آن را کنترل می‌کند تهدیدی ایجاد نمی‌کند، اما همین پیادهٔ بی‌دفاع c6 تساوی را تأمین می‌کند:

1.♔g7 h4 2.♔f6 h3 3.♔e7! h2 4.c7 ♔b7 5.♔d7

و هر دو وزیر می‌کنند.

یک ادامهٔ احتمالی دیگر:

1.♔g7 ♔b6

سیاه می‌خواهد ابتدا c6 را بگیرد و سپس پیادهٔ h را وزیر کند.

2.♔f6

سفید می‌خواهد در حرکت بعد وارد مربع شود.

2....,h4 3.♔e5

باز هم تهدید سفید ورود به مربع پیاده است.

3....,h3 4.♔d6! h2 5.c7

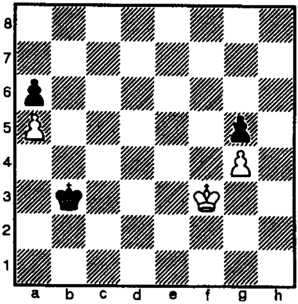
و باز هم بازی مساوی می‌شود.

سفید با حرکتهای صحیح شاه به طرز هوشمندانه‌ای دفاع کرد و در وضعیتی که ظاهراً امیدی به آن نمی‌رفت بازی را نجات داد. شاه سفید در حرکتهای خود دو هدف داشت: یکی ورود به مربع پیادهٔ حریف و دیگری تلاش برای حمایت از پیادهٔ خودی. سیاه قادر نبود هر دو هدف سفید را خنثی کند.

۴-۲. محاسبهٔ تعداد حرکتها و خانه‌ها

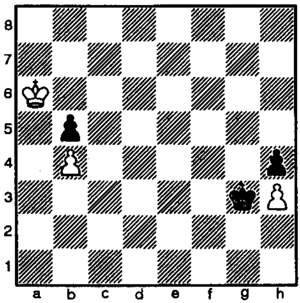
شمارش خانه‌ها یا حرکتها به اندازهٔ قانون مربع اهمیت دارد. در نمودار ۲۱۸ سفید می‌تواند با سه حرکت پیادهٔ سیاه را بگیرد و بعد با یک حرکت شاه خود را از مسیر پیشروی پیادهٔ خودی خارج کند و سرانجام با چهارحرکت پیاده را وزیر کند. بنابراین، سفید برای وزیر کردن پیاده‌اش باید هشت حرکت انجام دهد. به همین ترتیب، سیاه هم با هشت حرکت پیادهٔ a6 را وزیر می‌کند.

(۲۱۸)



پس طرفین با هم صاحب وزیر می‌شوند (ابتدا سفید و بلافاصله سیاه). بازی مساوی است زیرا پوزیسیونی ایجاد می‌شود که هیچ طرف امکان بردن ندارد. حالا به نمودار ۲۱۹ توجه کنید.

(۲۱۹)



با شمارش معلوم می‌شود که سفید پس از شش حرکت و سیاه پس از پنج حرکت پیاده خود را وزیر می‌کند. اما چون نوبت حرکت با سفید است، بلافاصله پس از سیاه صاحب وزیر می‌شود و بازی را مساوی می‌کند. اما به یک نکته دقت کنید. بعد از

1.♔xb5 ♔xh3

که شاه سفید باید از جلو پیاده کنار برود بهترین خانه کجاست؟ شاه باید به خانه‌ای برود که بعد از وزیر شدن پیادهٔ حریف در معرض کیش نباشد، یا در معرض خطری که سبب نابودی وزیرش شود.

مثلاً

2.♔c6? ♔g4 3.b5 h3 4.b6 h2 5.b7 h1=♕+

و پیادهٔ سفید وزیر نمی‌شود و بازی را می‌بازد (مانند نمودار ۸۴).

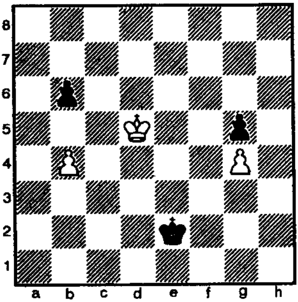
یا

2.♔a4? ♔g4 3.b5 h3 4.b6 h2 5.b7 h1=♕ 6.b8=♕ ♕a1+ 7.♔~ ♕b1+

و وزیر سفید از بین می‌رود.

پس شاه سفید بعد از گرفتن پیادهٔ b5 باید به خانه‌ای جز c6 و a4 (و البته b6 که راه پیاده را سد می‌کند) برود تا بازی مساوی شود.

(۲۲۰)



حالا به نمودار ۲۲۰ توجه کنید.

سفید می‌تواند هم b6 را بگیرد و هم g5 را. با شمارش معلوم می‌شود که اگر b4 را وزیر کند به هفت حرکت احتیاج دارد. سیاه نیز با هفت حرکت g4 را می‌گیرد و g5 را وزیر می‌کند. پس بازی در این حالت مساوی می‌شود. سفید اگر g5 را بگیرد و g4 را وزیر کند هشت حرکت طول می‌کشد اما بازی را می‌برد زیرا سیاه برای اینکه b4 را بگیرد و b6 را وزیر کند باید ۹ حرکت انجام دهد، یعنی بعد از اینکه سفید وزیر کرد، تازه سیاه پیاده را به b2 می‌راند، و این وضعیت برای سفید برنده است.

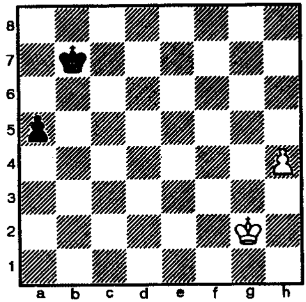
یک نکتهٔ مهم در این نوع آخر بازیها این است که هرگونه اتلاف وقت به ضرر ما می‌شود. مثلاً اگر سفید 1.♔c6 کند، سیاه به جای آنکه 1....,♔f3 بازی کند حرکت ?1....,b5 را انجام دهد، برد سفید تضمین می‌شود. چون در این حالت، سفید به ۶ حرکت احتیاج دارد در حالی که سیاه همچنان به هفت حرکت نیاز دارد. در شاخهٔ دیگر، پس از

1.♔e5 ♔d3 2.♔f5 ♔c4

اگر سفید به جای 3.♔xg5 حرکت 3.b5 را انجام دهد دیگر بازی را نمی‌برد (خودتان بشمارید). پس هرگونه حرکت بیهوده باعث اتلاف وقت و هدر رفتن تمپو می‌شود.

یک حالت جالب به پیادهٔ ستون رخ مربوط می‌شود. به نمودار ۲۲۱ دقت کنید.

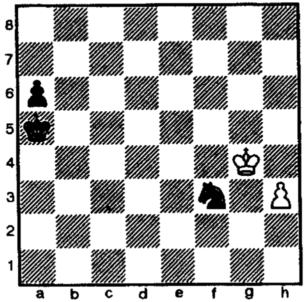
(۲۲۱)



در این نمودار، هر طرفی که وزیر درست کند، مانع ترفیع پیادهٔ طرف دیگر خواهد شد. سیاه در نمودار ۲۲۲ از همین موضوع استفاده می‌کند.

این صحنه‌ای است از بازی سالوه ـ فلامبرگ (پترزبورگ، ۱۹۱۴). سیاه با حرکت تعیین‌کنندهٔ !♘h4 ,....63 تکلیف را روشن کرد. بعد از 64.♔xh4 سیاه همانند نمودار ۲۲۱ بازی را می‌برد. زیرا زودتر وزیر می‌کند و مانع ترفیع پیادهٔ سفید نیز می‌شود.

(۲۲۲)
سالوه ـ فلامبرگ



پترزبورگ، ۱۹۱۴

حالا در همین نمودار ۲۲۲ فرض کنید سیاه ♔b4 ,....63 بازی می‌کرد:

64.♔xf3 a5 65.♔e3!

بدیهی است که 65.h4 بازنده بود سفید می‌خواهد شاه را به a1 برساند. حالا در صورت

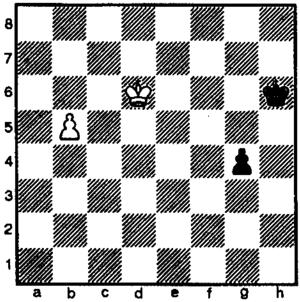
65....,a4 66.♔d2 ♔b3 67.♔c1 ♔a2

سفید 68.♔c2 می‌کند و شاه سیاه را حبس می‌کند، و بازی مساوی

می‌شود. در صورت ♔c3 ,....65 به قصد جلوگیری از حرکت شاه سفید، سیاه بازنده می‌شود زیرا حالا دیگر سفید پیاده‌اش را به سوی وزرات می‌راند و با کیش وزیر سیاه را هم می‌گیرد.

نمودار ۲۲۳ را خودتان به عنوان تمرین بررسی کنید. نوبت حرکت با هر کس که باشد بازی را می‌برد.

(۲۲۳)



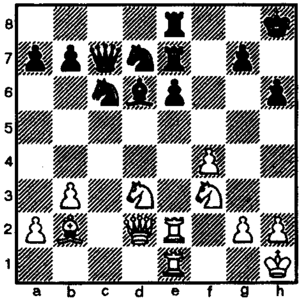
در آخر بازیهایی که دیدید، با محاسبهٔ حرکتها امکان ترفیع پیاده را بررسی می‌کردیم. اما پس از انجام این نوع محاسبه، باید پوزیسیونی را که حاصل می‌شود نیز در ذهن مجسم کنیم و محل شاه و وزیر را در پوزیسیون حاصله در نظر بگیریم.

۴-۳. محاسبهٔ زدن وگرفتن

محاسبهٔ تعداد حمله و دفاع و در واقع محاسبهٔ ضربها در بازی اهمیت بسیار دارد. برایٔ مثال به نمودار ۲۲۴ دقت کنید.

فرض کنید نوبت سیاه است. و می‌خواهد پیادهٔ e6 را به e5 براند. شطرنجباز تازه کار این طور حساب می‌کند: پیاده را می‌رانم، سفید با پیاده می‌زند، من پیاده‌اش را با اسب می‌گیرم، او اسبم را با اسب می‌گیرد، من اسبش را با فیل می‌گیرم، او فیلم را می‌گیرد.... . این طرز محاسبه اصلاً درست نیست چون هم وقت و انرژی زیادی می‌گیرد و هم امکان اشتباه در

(۲۲۴)



آن زیاد است. بعد از محاسبهٔ حرکت چهارم و پنجم، ممکن است سوارهای تعویض شده فراموش شوند. طرز محاسبهٔ صحیح این است: اگر پیاده را به e5 برانم زیر ضرب ۶ مهرهٔ سفید (فیل، پیاده، دو رخ و دو اسب) قرار می‌گیرد اما پیاده در e5 از حمایت ۶ مهرهٔ خودی (فیل، وزیر، دو اسب و دو رخ) نیز برخوردار است. پس تعداد مهاجمان و مدافعان در e5 برابر است. بنابراین، راندن پیاده به e5 خطر ندارد.

اما پس از محاسبهٔ این امر باید وضعیت نهایی حاصل از تعویضها را نیز در ذهن مجسم کنیم، ادامه‌های احتمالی بعدی را نیز بسنجیم و ببینیم که آیا پوزیسیون بعدی برای ما مطلوب است یا نه. اگر در محاسبه از این روش استفاده کنیم، تجسّم نتیجهٔ کار به راحتی امکان پذیر است.

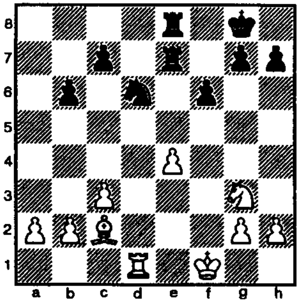
در همین نمودار ۲۲۴، اگر پیادهٔ h6 در h7 بود، حرکت 1....,e5 غلط از کار در می‌آمد، چون بعد از همهٔ تعویضها وزیر سفید در d2 و وزیر سیاه در e5 باقی می‌ماند و سفید با ♕d8 سیاه را مات می‌کرد.

راندن پیاده به سفید امکان یک سلسله حرکتهای تحمیلی را می‌دهد. قبل از محاسبه، باید تک تک سوارهای سفید را به ترتیب از صفحه خارج شده فرض کنیم و نتایج را بسنجیم.

باز در همین نمودار ۲۲۴ اگر وزیر سفید به جای d2 در c2 بود،

محاسبهٔ ما به علت آچمزی اسب در c6 کمی پیچیده‌تر می‌شد، زیرا هرگاه سیاه با اسب c6 پیادهٔ e5 را بگیرد سفید وزیر سیاه را در c7 تعویض می‌کند و از تعداد مدافعان e5 یکی کم می‌شود. در این صورت، محاسبهٔ سیاه خطا از کار در می‌آید.

(۲۲۵)

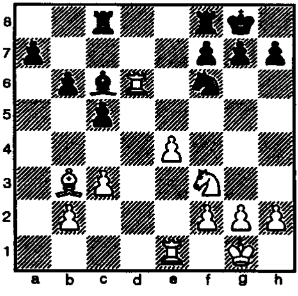


حالا چند نمونهٔ دیگر را بررسی می‌کنیم. ابتدا نمودار ۲۲۵.

در پوزیسیون نمودار ۲۲۵ اگر حساب کنیم که می‌توان پیادهٔ e4 را گرفت اشتباه کرده‌ایم زیرا در محاسبهٔ خود ارزش مهره‌ها را در نظر نگرفته‌ایم. با چنین تعویضی سیاه رخ از دست می‌دهد و فیل می‌گیرد و در نتیجه یک تفاوت عقب می‌افتد.

در نمودار ۲۲۶ سوارهای سیاه که به e4 حمله کرده‌اند خود زیر ضرب رخ سفید قرار دارند.

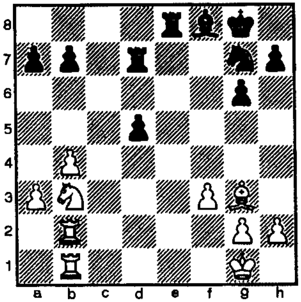
(۲۲۶)



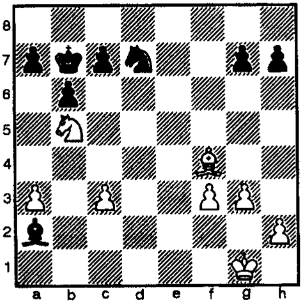
در نتیجه، حرکت ♘xe4 ,.... غلط است چون سفید با ♖xc6 جواب می‌دهد و به ازای رخ، یک فیل و یک اسب می‌گیرد و تفاوت جلو می‌افتد. به همین دلیل ♗xe4 ,....1 هم غلط است چون سفید 2.♖xf6 بازی می‌کند و باز هم تفاوت جلو می‌افتد. اگر در جواب این حرکت، سیاه ♗xf3 ,....2 بازی

کند (به این منظور که ضرر را جبران کند)، سفید با ♖xf3 جواب می‌دهد و یک سوار جلو می‌افتد. این توضیحات و حرکتها را به صورت تمرین در ذهن مجسم کنید.

(۲۲۸)



(۲۲۷)



در نمودار ۲۲۷، در صورت 1.♗xc7 سیاه با 1....,a6 جواب می‌دهد و یک سوار می‌گیرد. در صورت 1.♘xc7 نیز سیاه چنین جواب می‌دهد:

1....,g5! 2.♗d6 ♔c6! 3.♘e8 ♗f7

و سفید یک سوار از دست می‌دهد.

همواره باید تعداد حمله‌ها و دفاعهای ممکن را قبل از انجام حرکت سنجید. در نمودار ۲۲۸، سیاه می‌خواهد ....,d4 کند اما ابتدا باید این محاسبه را انجام دهد: پیاده در d4 زیر ضرب اسب حریف قرار می‌گیرد اما رخ خودی از آن دفاع می‌کند. لیکن سفید با سه حرکت پیاپی، یعنی ♖d1، ♖d2، و ♗f2 می‌تواند سه نیروی دیگر علیه d4 وارد عمل کند. سیاه نیز می‌تواند با حرکتهای ....♘e6، ....♗g7، و ....♖ed8 سه نیرو به دفاع d4 گسیل دارد. بنابراین خطر مستقیمی پیادهٔ

d4 را تهدید نخواهد کرد. با بررسی اجمالی پوزیسیون این را نیز در می‌یابیم که سفید به این زودیها نمی‌تواند نیروی جدیدی علیه پیادهٔ d4 وارد عمل کند.

اما بعد از

1....,d4 2. ♖d2 (♖d1)

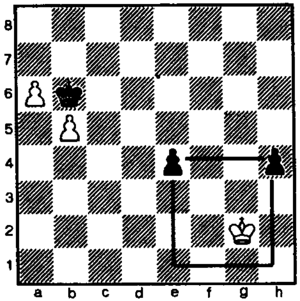
حرکت 2....,d3 غلط است زیرا سفید می‌تواند نیروهای بیشتری علیه d3 وارد عمل کند (دو رخ و یک اسب)

۴-۴. مربع متغیر

در نمودار ۲۱۳ پیاده‌های منفردی را دیدیم که از یکدیگر دفاع می‌کردند. این پیاده‌ها فقط مدافع نبودند بلکه مهاجم نیرومندی هم به شمار می‌رفتند. چنین پیاده‌هایی خیلی وقتها حتی بدون کمک گرفتن از شاه نیز می‌توانند به وزارت برسند. برای نمونه به نمودار ۲۲۹ توجه کنید.

نوبت حرکت با هر طرف که باشد، سیاه حتماً وزیر درست می‌کند.

(۲۲۹)

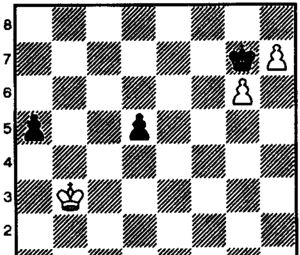


تــذکر : در چنین وضعیتهایی همیشه باید پیاده‌ای را که با شاه حریف فاصلهٔ بیشتری دارد به پیش راند. برای محاسبهٔ این نوع پوزیسیونها قاعده‌ای به نام "قاعدهٔ عدد هفت" نیز وجود دارد. طبق این قاعده، اگر مجموع تعداد خانه‌های بین دو پیاده (یعنی فاصلهٔ عرضی دو پیاده) و شمارهٔ عرضی که پیاده‌ها در آن

مستقرند (عرض را از اردوی خود حساب می‌کنیم) برابر با ۷ یا بیشتر باشد پیاده‌هابدون حمایت گرفتن از شاه خودی وزیر می‌شوند. در نمودار ۲۲۹ فاصلهٔ دو پیاده ۲ خانه است و در عرض ۵ (از طرف سیاه) قرار دارند. ۷=۵+۲. پس یکی از پیاده‌ها حتماً وزیر می‌شود.

قاعدهٔ دیگری به نام قاعدهٔ مربع متغیر نیز وجود دارد. دو پیادهٔ سیاه را در e6 و h6 در نظر بگیرید. مربع مشترک این دو پیاده مربعی است با چهاررأس e6 و h6، h3 و e3 . با حرکت هماهنگ این دو پیاده، مربع مزبور نیز تغییر می‌کند. قاعدهٔ مربع متغیر می‌گوید که اگر یک ضلع مربع متغیر در عرض آخر قرار گیرد (مانند نمودار ۲۲۹) یا از صفحه خارج شود، حتماً یکی از پیاده‌ها وزیر می‌شود. اگر ضلع مربع به عرض آخر نرسیده باشد، هر دو پیاده از بین می‌روند (مانند نمودار ۲۳۰).

(۲۳۰)



در نمودار ۲۳۰ پیاده‌ها از بین می‌روند. فاصلهٔ دو پیاده از یکدیگر دو خانه است و پیاده‌ها در عرض چهارم هستند. بنابراین ۶=۲+۴. پس طبق قاعدهٔ عدد هفت پیاده‌ها نابود می‌شوند. اگر سیاه 1....,d4 کند سفید با ♔c4 .2 جواب می‌دهد و پس از گرفتن پیادهٔ d شاه در مربع پیادهٔ a قرار دارد. اگر نوبت با سفید باشد، پس از

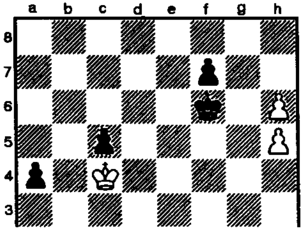
1.♔a4 d4 2.♔b3!

باز هم پیاده‌ها از بین می‌روند.

در همین نمودار ۲۳۰ اگر پیادهٔ سیاه به جای d5 در c5 باشد، این دو پیاده البته وزیر نمی‌شوند اما قادرند از یکدیگر دفاع کنند و بازی مساوی می‌شود. اگر شاه تحرک نداشته باشد، پیاده‌ها از بین نمی‌روند.

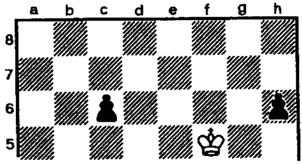
حالا به نمودار ۲۳۱ توجه کنید.

(۲۳۱)



در این وضعیت، بعد از ♔c3 .1، سیاه باید تسلیم شود. قدرت دفاعی پیاده‌های دوبلهٔ h5 و h6 جالب توجه است. شاه سیاه باید خانهٔ g7 را کنترل کند در نتیجه زمینگیر شده است. البته پیاده‌های سفید نیز قادر به پیشروی نیستند، اما بعد از نابود شدن پیاده‌های a4 و c5، شاه سیاه ناچار به حرکت می‌شود و سفید بازی را می‌برد.

(۲۳۲)



در نمودار ۲۳۲ واضح است که سیاه می‌برد (هم طبق قاعدهٔ هفت و هم طبق قاعدهٔ مربع متغیر).

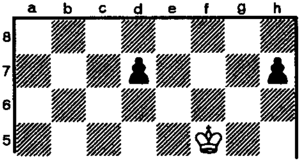
اگر پیاده‌ها در h7 و c7 باشند، چه؟ باز هم سیاه می‌برد چون پیاده‌ها می‌توانند دو خانه پیشروی کنند.

حالا به نمودار ۲۳۳ توجه کنید.

در این پوزیسیون پیاده‌ها نمی‌توانند با کمک یکدیگر به عرض اول برسند. مثلاً

1.♔f6 d6

(۲۳۳)



حرکت 1....,d5 بی‌فایده است چون سفید ♔e5 .2 می‌کند و هر دو پیاده را می‌گیرد.

2.♔f5

سفید باید احتیاط کند، مثلاً در صورت ♔e6 .2، سیاه 2....,h5 می‌کند و می‌برد.

2....,h6! 3.♔f4

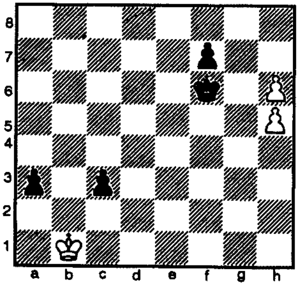
شاه سفید باید بدون حمله به پیاده‌ها آنها را کنترل کند. اما سیاه هم نمی‌تواند پیاده‌ای را به عرض پنجم (عرض چهارم خودش) برساند زیرا آن وقت سفید همان پیاده را می‌گیرد و به دیگری هم می‌رسد. پس اگر شاه سیاه بی‌تحرک باشد (مثلاً در a8 باشد و یک پیادهٔ سیاه در b7 و دو پیادهٔ سفید در b6 و a7 باشند) پیاده‌های h و d از بین می‌روند.

علاوه بر قاعدهٔ هفت و قاعدهٔ مربع متغیر، باید مطالب دیگری را نیز دانست، مانند پوزیسیون شاه حریف و تأثیر نوبت حرکت، و میزان پیشروی پیاده.

اگر شاه حریف در جایی باشد که بتواند یکی از پیاده‌ها را بگیرد و نوبت حرکت هم با او باشد (و حتی گاهی بدون اینکه نوبت حرکت با او باشد) قواعدی که گفتیم دیگر کاربرد ندارند. نمونهٔ آن حالتی است که در نمودار ۲۳۴ شاه سفید را در b3 قرار دهیم.

گاه حالتهای استثنائی پیش می‌آید، بخصوص هنگامی که پیاده‌ها به عرض ششم رسیده باشند. به نمودار ۲۳۴ دقت کنید.

(۲۳۴)

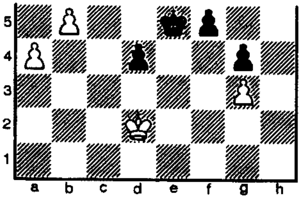


اگر نوبت با سیاه باشد مجبور است با یکی از پیاده‌ها حرکت کند و در نتیجه هر دو پیاده را از دست می‌دهد و می‌بازد. اگر هم نوبت با سفید باشد، مجبور است با شاه حرکت کند و آن وقت یکی از پیاده‌های سیاه وزیر می‌شود.

حالا به یک نمونهٔ دیگر توجه کنید که در آن طرفین پیاده‌های منفصل دارند.

(۲۳۵)

اشتولتس - نیمزوویچ



۱۹۲۷

نمودار ۲۳۵ صحنه‌ای است از بازی اشتولتس ـ نیمزوویچ در سال ۱۹۲۷. نوبت حرکت با سیاه است. بازی چنین ادامه یافت:

1...,f4 2.gxf4+ ♔d6!!

حرکتی شگفت‌انگیز! اینک پیاده‌های سیاه توقف‌ناپذیرند. پیشروی پیاده‌های سفید با حرکت شاه سیاه به c7 یا e7 کنترل می‌شود. حرکت ♔xf4 ,....2 غلط بود زیرا پیادهٔ b سفید با کیش وزیر می‌شد.

۴-۵. خانه‌های مؤثر پیادهٔ آزاد

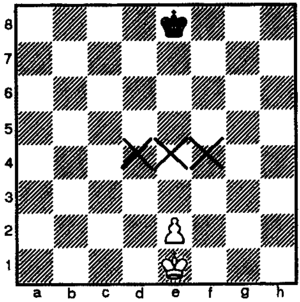
می‌دانیم که در آخر بازی، عموماً کمک شاه برای ترفیع پیاده لازم است. در این صورت، شاه باید در جلو پیادهٔ آزاد قرار گیرد تا خانه‌هایی را برای

پیشروی پیاده کنترل کند. حالا ببینیم شاه کدام خانه‌ها را باید کنترل کند و بازی را چگونه می‌توان برد.

در اینجا با قاعدهٔ دیگری آشنا می‌شویم به نام قاعدهٔ "خانه‌های مؤثر" با دانستن این قاعده محاسبهٔ آخر بازی بسیار ساده می‌شود. به نمودار ۲۳۶ نگاه کنید.

خانه‌های مؤثر پیادهٔ e2 خانه‌های d4 ، e4 و f4 هستند، یعنی خانه‌هایی به فاصلهٔ یک عرض از پیادهٔ e2 که در نمودار ۲۳۶ با علامت مشخص شده‌اند.

(۲۳۶)

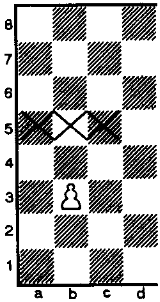


تذکر: هر کدام از سه خانهٔ مؤثر را که شاه سفید اشغال کند، شاه حریف در هر جایی که باشد (البته جز در جایی که بتواند پیاده را بزند) و نوبت حرکت با هر طرف که باشد، سفید بازی را می‌برد. اگر شاه سفید به یکی از خانه‌های مؤثر نرسد، نمی‌تواند پیاده‌اش را وزیر کند و بازی مساوی می‌شود.

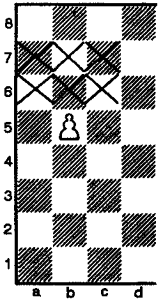
در نمودار ۲۳۶ با شمارش ساده معلوم می‌شود که اگر سفید شروع کند می‌تواند با سه حرکت به یکی از خانه‌های مؤثر برسد. اگر سیاه شروع کند یکی از سه خانهٔ مجاور خانه‌های مؤثر را در اختیار می‌گیرد که عبارتند از f5 و e5 و d5 ، و در این صورت با ایجاد حالت تقابل به شاه سفید اجازه نمی‌دهد که وارد خانه‌های مؤثر شود. پس اگر نوبت حرکت با سفید باشد بازی را می‌برد و اگر نوبت حرکت با سیاه باشد بازی مساوی است. سه خانهٔ

f5 و e5 و d5 را خانه‌های مؤثر سیاه می‌نامیم.

توجه کنید که با حرکت پیاده، خانه‌های مؤثر تغییر می‌کنند. نمونهٔ این امر را در نمودارهای ۲۳۷ و ۲۳۸ می‌بینید.



(۲۳۷)



(۲۳۸)

خانه‌های مؤثر پیادهٔ b3 عبارتند از c5 و b5 و a5. خانه‌های مؤثر پیادهٔ b4 عبارت خواهند بود از c6 و b6 و a6. اگر پیاده باز هم پیشروی کند و مثلاً به عرض پنجم برود فضای مانور شاه حریف برای کنترل خانه‌های مؤثر محدودتر می‌شود. این حالت برای مهاجم نوعی برتری به حساب مـی‌آید. مثلاً در نمودار ۲۳۷ خانه‌های a6 و b6 و c6 نیز جزو خانه‌های مؤثر سفید به شمار می‌روند. پس اگر پیاده‌ای در عرض پنجم قرار گیرد ٦ خانهٔ مـؤثر خواهد داشت (نمودار ۲۳۸) و اگر شاه به یکی از این ٦ خانه برسد، شاه حریف هر جا که باشد، بازی به بُرد ختم می‌شود. برای تمرین بیشتر، توصیه می‌کنیم که نمودارهای ۷۴ تا ۷۹ را بار دیگر مرور کنید.

حال برگردیم به نمودار ۲۳٦ و ببینیم سفید چگونه بازی را می‌برد.

1.♔d2 ♔e7 2.♔d3 ♔d6 3.♔e4

سفید یک خانهٔ مؤثر را می‌گیرد.

3....,♔e6

سیاه حالت تقابل ایجاد می‌کند و خانه‌های f5 و e5 و d5 را از سفید می‌گیرد.

4.e3

حالا خانه‌های مؤثر تغییر کرده‌اند و به f5 و e5 و d5 تبدیل شده‌اند. البته اگر در این لحظه نوبت حرکت با سفید بود نمی‌توانست هیچکدام این خانه‌ها را بگیرد و بازی مساوی می‌شد، اما نوبت حرکت با سیاه است (سیاه در حالت تسوگتسوانگ قرار دارد).

4....,♔f6 5.♔d5

سفید باز هم خانهٔ مؤثری را اشغال می‌کند.

5....,♔f7

در صورت 5....,♔e7، سفید 6.♔e5 می‌کرد.

6.♔d6

سفید امکان پیشروی پیاده به e4 را به وجود آورده است زیرا یک خانهٔ مؤثر بعدی را کنترل کرده است.

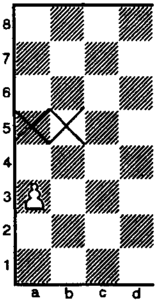
6....,♔f6 7.e4 ♔f7 8.e5

پیاده به عرض پنجم رفته است و شاه نیز یکی از خانه‌های مؤثر را اشغال کرده است. حالا بردن بازی راحت‌تر شده است. در صورت 8....,♔f8 سفید 9.♔d7 می‌کند و می‌برد. در صورت 8....,♔e8 سفید 9.♔e6 می‌کند و باز هم قادر است پیاده را به وزارت برساند.

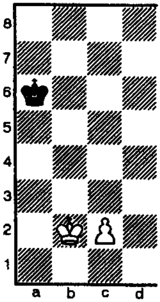
با توجه به بحث فوق، نتیجه می‌گیریم که فقط بعد از کنترل خانهٔ مؤثر

باید پیاده را برانیم.

حتماً دقت کرده‌اید که پیادهٔ ستون رخ دو خانهٔ مؤثر دارد (نمودار ۲۳۹).



(۲۳۹)



(۲۴۰)

در این حالت، بحث خانه‌های مؤثر منتفی است و به دلیل محدودیت مانور شاه سفید، تساوی برای سیاه تضمین است. برای مثال، بار دیگر به نمودار ٦٦ مراجعه کنید.

در نمودار ۲۴۰ خانه‌های مؤثر عبارتند از d4 و c4 و b4. شاه سیاه می‌تواند خانه‌های c4 و b4 را کنترل کند اما قادر به کنترل خانهٔ d4 نیست. پس سفید باید شاه خود را به d4 برساند تا بازی را ببرد:

1.♔c3 ♔~ 2.♔d4

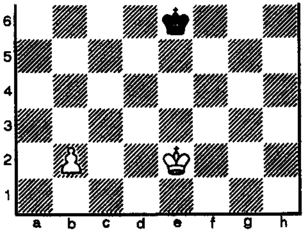
هر حرکتی غیر از 1.♔c3 اشتباه بود و به سیاه امکان می‌داد که بازی را مساوی کند. مثلاً

1.♔b3?. ♔b5!/1.♔a3? ♔a5!/ 1.♔a2? ♔b6!

شاه سیاه در این حالتها باید دقیق حرکت کند تا بتواند خانه‌های مؤثر را کنترل کند.

حالا به نمودار ۲۴۱ دقت کنید.

(۲۴۱)



نوبت حرکت با هر طرف که باشد، بازی مساوی است زیرا سفید نمی‌تواند خانهٔ مؤثری را کنترل کند. اگر نوبت سیاه باشد، فقط حرکت **!1....,♔d6** تساوی را برای او تأمین می‌کند، زیرا پس از **2.♔d3** می‌تواند **2....,♔d5** بازی کند. در صورت **2.♔d2**، سیاه **!2....,♔c6** می‌کند.

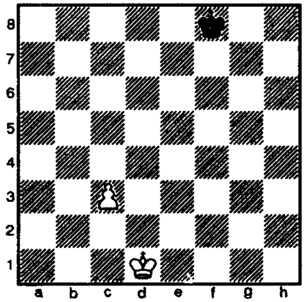
در همین پوزیسیون اگر سیاه بازی را با ?1....,♔d5 شروع کند بازنده می‌شود، چون بعد از

2.♔d3 ♔c5 3.♔c3 ♔b5 4.♔b3 ♔a5 5.♔c4

سفید یک خانهٔ مؤثر را می‌گیرد.

همان طور که در نمودار ۲۴۱ و در مثالهای دیگر دیدیم، در آخر بازی پیاده باید دقت بسیار زیادی در انجام حرکتها صرف کرد. اما اگر هدف را بدانیم و قواعد آخر بازی را بشناسیم، محاسبه‌ها بسیار ساده می‌شوند.

(۲۴۲)



در نمودار ۲۴۲ خانه‌های مؤثر عبارتند از b5 و c5 و d5. کدام خانهٔ مؤثر از دسترس سیاه دورتراست؟

خانهٔ b5 مهمترین خانه است. پس سفید باید طوری بازی کند که این

خانه را بگیرد:

1.♔c2! ♔e7 2.♔b3 ♔d6 3.♔b4! ♔c6 4.♔c4!

و در حرکت بعد، سفید یکی از خانه‌های مؤثر را می‌گیرد.

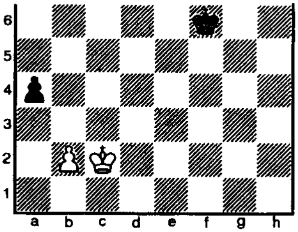
در نمودار ۲۴۲ حرکت ?1.♔d2 غلط است زیرا بعد از

1...., ♔e7 2.♔d3 ♔d7!

سفید دیگر نمی‌تواند یکی از خانه‌های مؤثر را بگیرد.

حالا چند پوزیسیون پیچیده‌تر را بررسی می‌کنیم.

(۲۴۳)



در نمودار ۲۴۳ ظاهراً سفید پیادهٔ a4 را می‌گیرد و بازی را می‌برد، اما سیاه حرکت زیرکانهٔ a3,.... را در آستین دارد و اگر سفید b×a3 بازی کند بازی مساوی می‌شود چون پیاده‌اش به ستون رخ تغییر مکان می‌دهد.

پس سفید باید a3,.... را با b3 جواب دهد. در این صورت خانه‌های مؤثر عبارت خواهند بود از a5, b5, c5. پس اشغال یکی از خانه‌ها (مثلاً a5) باید هدف سفید به شمار رود. حرکت طبیعی 1.♔c3 به برد نمی‌انجامد، زیرا بعد از

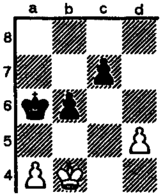
1....,a3 2.b3

سفید برای گرفتن a3 یا باید b4 و بعد ♔b3 کند و یا باید شاه را از طریق c2 و b1 و a2 به پیادهٔ a3 برساند. در هردو حالت سفید آنقدر تمپو از دست می‌دهد که سیاه فرصت می‌یابد تا به خانه‌های مؤثر برسد. با این

توضیحات، حل مسئله به صورت زیر است:

1.♔b1! a3! 2.b3! ♔e5 3.♔a2 ♔d5 4.♔xa3 ♔c5 5.♔a4 ♔b6 6.♔b4 ~ 7.♔a5 (7.♔c5)

(۲۴۴)



اینک پوزیسیون نمودار ۲۴۴ را بررسی می‌کنیم.

ظاهراً موقعیت سفید خوب نیست و خطر باخت او را تهدید می‌کند. اما سفید با تغییر اجباری خانه‌های مؤثر پیادهٔ c7 خود را از باخت نجات می‌دهد.

1.♔b3!

این حرکت بسیار مهمی است که اهمیتش خیلی زود معلوم می‌شود.

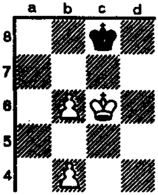
1....,♔a5 2.♔a3 b5 3.axb5 ♔xb5

حالا سیاه می‌خواهد یکی از خانه‌های مؤثر پیادهٔ c7 (یعنی b5 و c5 و d5) را بگیرد، اما

4.d6! cxd6 5.♔b3

و بازی مساوی می‌شود، زیرا شاه سیاه به خانه‌های مؤثر پیاده (یعنی c4 و d4 و e4) دسترسی ندارد.

(۲۴۵)



نمودار ۲۴۵ نمونهٔ جالبی است. سفید نمی‌تواند پیادهٔ b6 را وزیر کند، اما شاه سفید خانه‌های مؤثر پیادهٔ b4 را در کنترل دارد. پس باید

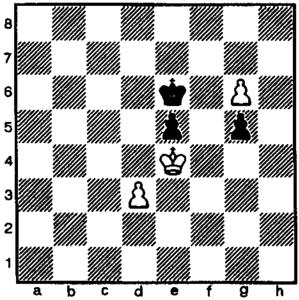
پیادهٔ b6 را قربانی کند تا پیادهٔ b4 ترفیع یابد.

1.b7+ ♔b8 2.b5 ♔a7 3.b8=♕+!

بدیهی است که 3.♔c7 سبب پات می‌شد.

3...., ♔xb8 4.♔b6

(۲۴۶)



اتود گریگوریف

حالا به نمودار ۲۴۶ توجه کنید. این اتود یا بررسی را گریگوریف طرح کرده است. در این پوزیسیون سفید شروع می‌کند و می‌برد. ابتدا سعی کنید خودتان مسئله را حل کنید. بعد به راه حل نگاه کنید.

در این مسئله، سیاه حرکتهای دفاعی دقیقی در آستین دارد. سفید چنین ادامه می‌دهد:

1.g7 ♔f7 2.♔f5!

در صورت

2.♔xe5 ♔xg7 3.♔f5 ♔f7 4.♔xg5 ♔e6

بازی مساوی می‌شد.

2...., ♔g8!

حرکت 2...., ♔xg7 پس از 3.♔xg5 به باخت ساده‌ای منتهی می‌شد.

3.♔g4!

در صورت

3.♔xg5 e4! 4.dxe4 ♔xg7

باز هم بازی مساوی می‌شد.

3....,♔f7

حرکت 3....,♔xg7 به دلیل 4.♔xg5 غلط بود. ادامهٔ

3....,e4 4.dxe4 ♔f7 5.♔f5 ♔g8

نیز به دلیل

6.♔f6 g4 7.e5

به باخت سیاه می‌انجامید.

4.♔xg5! e4

واضح است که

4....,♔xg7 5.♔f5 e4 6.♔xe4!

سبب بُرد سفید می‌شد.

5.♔h6!

البته 5.dxe4 درست نبود، چون بعد از 5....,♔xg7 بازی مساوی می‌شد.

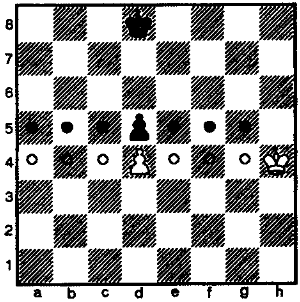
حالا سفید تهدید ♔h7 دارد. اگر سیاه 5....,♔g8 کند. سفید با 6.dxe4 جواب می‌دهد و بازی را می‌برد.

دیدیم که فقط با بازی کاملاً دقیق می‌شد این پوزیسیون را به بُرد رساند.

۴-۶. خانه‌های مؤثر پیادهٔ بلوکه

خانه‌های مؤثر پیادهٔ بلوکه (نمودار ۲۴۷) با خانه‌های مؤثر پیادهٔ آزاد فرق دارد. خانه‌های مؤثر برای گرفتن پیادهٔ d5 در نمودار ۲۴۷ عبارتند از g5 ، f5 ، e5 ، c5 ، b5 و a5. خانه‌های مؤثر برای گرفتن پیادهٔ d4 عبارتند از g4 ، f4 ، e4 ، c4 ، b4 و a4.

(۲۴۷)



سفید بعد از 1.♔g5 و ورود به یکی از خانه‌های مؤثر حتماً پیادهٔ d5 را می‌گیرد. مثلاً

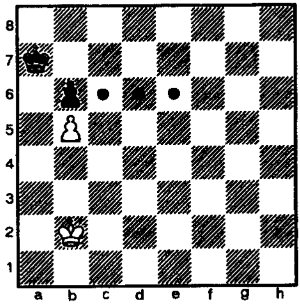
1....,♔e7 2.♔f5 ♔d6 3.♔f6 ♔d7 4.♔e5 ♔c6 5.♔e6

و پیاده از بین می‌رود. اما سیاه باید طوری بازی را ادامه دهد که شاه سفید بعد از گرفتن d5 نتواند خانه‌های مؤثر پیادهٔ آزاد شدهٔ d4 (یعنی e6 و d6 و c6) را کنترل کند. بنابراین، سیاه در ادامهٔ زیر

5....,♔c7! 6.♔xd5,♔d7!

می‌تواند بازی را مساوی کند.

(۲۴۸)



حالا به نمودار ۲۴۸ توجه کنید.

بدیهی است که سفید با گرفتن b6 بازی را می‌برد زیرا پیاده‌اش در عرض پنجم است و بعد از گرفتن b6 خود به خود خانه‌های مؤثر پیادهٔ b5 را کنترل خواهد کرد:

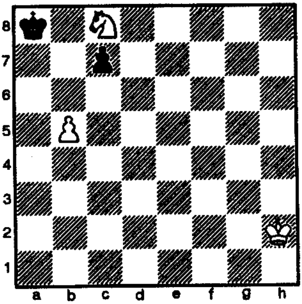
1.♔c3 ♔b7 2.♔d4 ♔c7 3.♔e5

با تهدید 3.♔e6.

3....,♔d7

سیاه عجالتاً هر سه خانهٔ مؤثر را کنترل می‌کند اما بعد از **4.♔d5** مجبور می‌شود یکی از خانه‌های مؤثر را واگذار کند و بازی را ببازد.

(۲۴۹)



در نمودار ۲۴۹، تهدید سیاه ♔b7 .... و بعد c6,.... است و بدیهی است که با تعویض پیاده بازی مساوی می‌شود. حالا دقیقتر بررسی کنیم.

حرکت 1.♘c7 به جایی نمی‌رسد زیرا بعد از

1....,♔b7 2.♘c6 ♔b6 3.♘d4 ♔c5

پیادهٔ سفید محکوم به فناست. ادامهٔ زیر نیز ره به جایی نمی‌برد:

1.♘e7 ♔b7 2.♘d5 c6

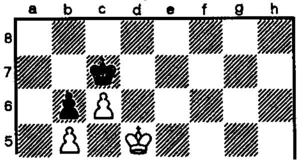
اما سفید با حرکت شگفت‌انگیز **!1.♘b6+** بازی را می‌برد. اگر سیاه اسب‌را بگیرد، پیاده‌ها بلوکه می‌شوند و سفید بعد از اشغال یکی از خانه‌های مؤثر پیادهٔ b6 (یعنی c6و d6و e6) برنده می‌شود. اگر سیاه **1....,♔b7** کند، سفید با **2.♘c4** مانع فعالیت شاه سیاه می‌شود. (این یک نمونهٔ جالب توجه از هماهنگی اسب و پیاده است.) بعد از **2....,c6** سفید با **3.b6** جواب می‌دهد و پیادهٔ سفید کاملاً تحت حمایت اسب قرار می‌گیرد، پیادهٔ سیاه بی‌تحرک می‌شود، و شاه سفید می‌تواند به آسانی به صحنهٔ کارزار وارد شود و پیروزی را تأمین کند. سفید یک امکان دیگر هم در اختیار داشت. در ادامهٔ فوق

3.♘a5+ ♔b6 4.b×c6

نیز سبب پیروزی سفید می‌شد، زیرا شاه سیاه نمی‌توانست اسب سفید را که مدافع پیاده است بگیرد چون پیادهٔ c وزیر می‌شد.

نمونه‌ای دیگر از همین شگرد را در نمودار ۲۵۰ می‌بینیم.

(۲۵۰)



تلاش برای وزیر کردن پیادهٔ c6 به جایی نمی‌رسد. مثلاً
1.♔e6 ♔c8! 2.♔d6 ♔d8!
و حالا +3.c7 به پات می‌انجامد.

اما سفید با قربانی کردن c6 و گرفتن b6 می‌تواند یکی از خانه‌های مؤثر پیادهٔ b5 را بگیرد و بازی را ببرد.

1.♔e6 ♔c8! 2.c7! ♔xc7

در صورت

2...,♔b7 3.♔d7 ♔a7

سفید پیاده را به رخ تبدیل می‌کند و می‌برد.

3.♔e7 ♔~ 4.♔d6

و دیگر می‌دانید که سفید چگونه می‌برد.

در نمودار ۲۵۰ اگر نوبت حرکت با سیاه باشد، باز هم سفید می‌برد:

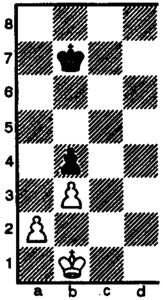
1....,♔c8! 2.c7!

حالا بعد از 2....,♔xc7 سفید 3.♔e6 می‌کند. در صورت **2....,♔d7** سفید با

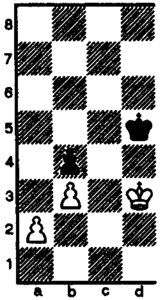
3.c8=♕+ ♔xc8 4.♔c6

بازی را می‌برد.

حالا به دو نمونهٔ دیگر در نمودارهای ۲۵۱ و ۲۵۲ توجه کنید.



(۲۵۱)



(۲۵۲)

در نمودار ۲۵۱ سفید نمی‌تواند خانه‌های مؤثر پیادهٔ بلوکهٔ b4 را بگیرد. در نتیجه برنده نیست. اگر هم پیادهٔ a خود را با پیادهٔ b سیاه تعویض کند (بعد از ♔b2 و a3 یا a4) نمی‌تواند به خانه‌های مؤثر پیادهٔ آزاد b3 دسترسی یابد.

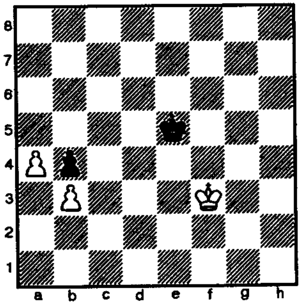
در نمودار ۲۵۲ دو شاه وضعیتی دارند که آن را **تقابل** می‌نامیم. اگر دو شاه به فاصلهٔ ۳ یا ۵ خانه رو به روی یکدیگر قرار گیرند، باز هم تقابل برقرار است اما این تقابل را **تقابل از راه دور** یا به طور خلاصه **تقابل دور** می‌خوانیم.

در نمودار ۲۵۱ دو شاه در حالت تقابل دور هستند. بعد از **1.♔c2** سیاه تقابل دو را با **1....,♔c6** حفظ می‌کند (این بار با ۳ خانه فاصله). بعد از **2.♔d3**، سیاه با **2....,♔d5** **تقابل نزدیک** می‌گیرد و تمام خانه‌های مؤثر را کنترل می‌کند. در صورت **3.♔e3**، سیاه با **3....,♔e5** جواب می‌دهد. حالا در صورت ?4.♔f3 سیاه با

d4♔ ,....4 ممکن است ببرد.

گاهی حفظ حالت تقابل دور در تک تک حرکتها لازم است. در نمودار ۲۵۱ کار سیاه پوشش دادن به خانه‌های مؤثر c4، e4 و d4 بود. کافی بود سیاه طوری در d6 و e6 حرکت کند که بتواند d3♔ را با d5♔ ,... و e3♔ را با e5♔ .... جواب دهد و در صورت ?f4♔ سفید را با !d4♔ ,.... تنبیه کند.

(۲۵۳)



نمودار ۲۵۳ صورت تغییر یافته‌ای از نمودار ۲۵۱ است.

در اینجا پیادهٔ آزاد a4 امکانات مانور شاه سیاه را محدود کرده است. شاه سیاه باید مراقب باشد که از مربع پیادهٔ a4 خارج نشود و در عین حال خانه‌های مؤثر پیادهٔ بلوکهٔ b4 را نیز کنترل کند.

اگر نوبت سفید باشد، با **!1.♔e3** می‌برد. مثلاً

1....,♔d5 2.♔d3 ♔c5 3.♔e4

اما اگر نوبت سیاه باشد، با حرکت **!1....♔d5** مساوی می‌کند. حالا راندن a4 بی‌فایده است چون شاه سیاه در مربع آن قرار دارد و در صورت از بین رفتن b4 نیز سیاه فرصت دارد تا شاه خود را به b6 برساند و بازی را مساوی کند. ادامهٔ زیر سفید را به جایی نمی‌رساند:

2.♔f4 ♔d4 3.♔f5 ♔d5!

حرکت c3♔ ,....3 غلط بود چون سفید پیادهٔ a را می‌راند.

4.♔f6 ♔d6

و این حالت تقابل را سیاه تا عرض هشتم می‌تواند حفظ کند.

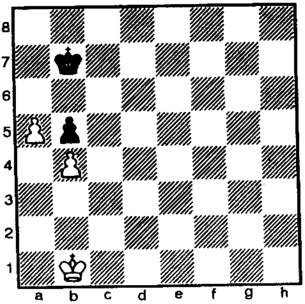
شاید سفید سعی کند که در عرض دوم و حتی اول و نیز در ستونهای g و حتی h حرکت کند تا تقابل را به هم بزند. در حالتی که شاه سفید در عرضهای اول و دوم مانور می‌دهد، شاه سیاه باید همانند نمودار ۲۵۱ دائماً در خانه‌های d6 و e6 حرکت کند تا بتواند همواره در جواب ♔f3 یا ♔f5 حرکت ♔d5 ,.... را انجام دهد. اما در حالتی که شاه سفید در ستونهای g و h مانور دهد. شاه سیاه باید بدون خروج از مربع پیادهٔ a4 همواره حالت تقابل را حفظ کند، به طوری که ♔g4 را با ♔e4! ,.... جواب دهد و ♔g3 را با ♔e5! ,..... مثلاً

1.♔g4 ♔e4 2.♔h4 ♔d4 3.♔h5 ♔d5 4.♔g6 ♔e6 5.♔h6 ♔d6 6.♔g5 ♔e5 7.♔h4 ♔d4 8.♔g3 ♔e5!

و الی آخر.

این حالتهای تقابل غیر عمودی (مانند e5 در برابر g3 یا d5 در برابر f3) را تقابل اریب یا تقابل کج یا تقابل مورّب می‌خوانند.

(۲۵۴)



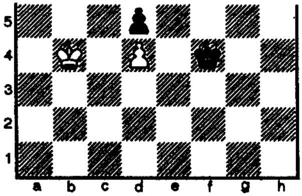
در نمودار ۲۵۴ یکی از خانه‌های مؤثر پیادهٔ بلوکهٔ b5 خانهٔ e5 است که درون مربع پیادهٔ a5 نیست. پس سیاه نمی‌تواند در آن واحد هم درون مربع باشد و هم e5 را کنترل کند.

نهایتاً پس از 1.♔d4 سیاه می‌تواند حرکت **1....,♔d6** را انجام

بدهد اما در این حالت، بعد از 2.♔e4 قادر به 2....,♔e6 نیست و در صورت 2....,♔c6 به علت 3.♔e5 می‌بازد.

در نمودار ۲۵۵ شاه سیاه یکی‌از خانه‌های مؤثر پیادهٔ بلوکهٔ d4 را کنترل کرده است اما سفید هیچ کدام از خانه‌های مؤثر پیادهٔ بلوکهٔ d5 را نگرفته است.

(۲۵۵)



پس سیاه برتری دارد و پیادهٔ d4 محکوم به نابودی است. روش حمله به d4 اهمیت دارد. اگر نوبت سیاه باشد و ?1....,♔e4 کند، سفید با 2.♔c5 بازی را می‌برد.

حرکت صحیح سیاه **!1....,♔e3** است و اگر سفید **2.♔c5** کند سیاه با **2....,♔e4** جواب می‌دهد.

در مثال نمودار ۲۵۵ اهمیت خانه‌های مؤثر به وضوح مشخص شده است. بعد از **1....,♔e3** سفید باید **!2.♔c3** بازی کند. حالا که پیادهٔ d4 قابل دفاع نیست سفید می‌کوشد خانه‌های مؤثر پیادهٔ نهایتاً آزاد d5 را بگیرد تا بازی مساوی شود.

2....,♔e4 3.♔c2! ♔xd4 4.♔d2!

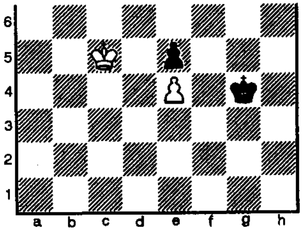
زیرا خانه‌های e3 و d3 و c3 در کنترل سفید است.

همین وضعیت را اگر یک عرض پایین‌تر بیاوریم، سیاه بعد از گرفتن پیاده بازی را می‌برد زیرا خانه‌های مؤثر پیادهٔ آزاد در کنترل سیاه قرار خواهد گرفت.

یک نمونهٔ ساده را در نمودار ۲۵۶ می‌بینید.

در این وضع هر دو شاه خانه‌های همسانی را گرفته‌اند. نوبت حرکت با هر طرفی که باشد بازی را می‌برد. حمله باید از نقاط مهم d6 یا f3 صورت گیرد.

(۲۵۶)

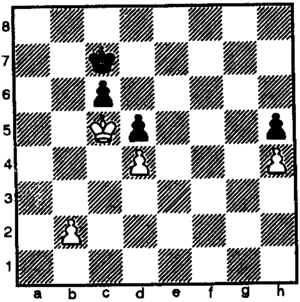


در نمودار ۲۵۷ با یک نمونهٔ عملی بغرنجتر سروکار داریم.

سفید پیادهٔ b را می‌راند تا با c6 تعویض کند و d5 بی‌دفاع شود.

1.b4 ♔d7 2.b5 cₓb5 3.♔ₓb5

(۲۵۷)



حالا دیگر d5 سقوط می‌کند.

3...., ♔d6 4.♔b6 ♔d7 5.♔c5 ♔e6 6.♔c6 ♔f5 7.♔ₓd5

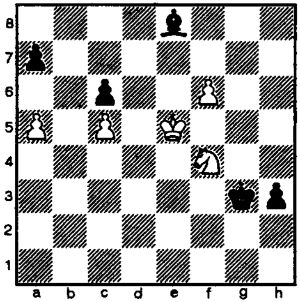
و سفید می‌برد زیرا با ۵ حرکت وزیر درست می‌کند اما سیاه برای ترفیع پیاده به ۷ حرکت نیاز دارد. در ضمن، در صورت

6...., ♔e7 7.♔ₓd5 ♔d7 8.♔e5

نیز سفید برنده است زیرا پیادهٔ h را وزیر می‌کند.

در نمودار ۲۵۸ نیز با یک نمونهٔ عملی مواجهیم.

(۲۵۸)



سفید با این ادامه برنده می‌شود:

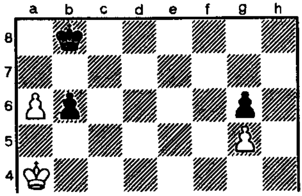
1.♘xh3 ♔xh3 2.♔d6! ♔g4 3.♔c7! ♔f5 4.♔b7 ♔xf6 5.♔xa7 ♗f7 6.♔b7 ♗c4 7.a6 ♗xa6+ 8.♔xa6

حالا سیاه بازنده است، زیرا در صورت 8....,♔e6، سفید 9.♔b7! می‌کند و می‌برد (نظیر نمودارهای ۲۵۵ و ۲۵۶).

۴-۷. خانه‌های متناسب

گاهی به محاسبه‌های بغرنجی نیاز پیدا می‌کنیم. بحث خانه‌های متناسب را به منظور تسهیل بعضی از این محاسبه‌ها مطرح می‌کنیم. با ذکر نمونه‌هایی از آموزشهای گریگوریف مطلب روشنتر می‌شود.

(۲۵۹)



در نمودار ۲۵۹ هر طرف دو پیاده دارد.

هر طرفی که در حمله پیشقدم شود بازی را می‌بازد. مثلاً در صورت 1.♔b5?، سیاه 1....,♔a7 می‌کند.

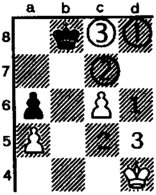
پس طرفین طوری مانور می‌دهند که خانه‌های متناسب یعنی b5 و a7 را فقط بعد از ورود حریف به یکی از این خانه‌ها، اشغال کنند.

1.♔b4! ♔a8! 2.♔c4 ♔b8 3.♔b4! ♔a8!

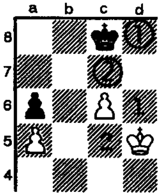
شاه سفید نمی‌تواند از b5 دور شود و شاه سیاه نیز نمی‌تواند از a7 دور شود. در نتیجه، بازی مساوی است.

با بررسی نمونهٔ بعدی در نمودار ۲۶۰ مفهوم خانه‌های متناسب روشنتر می‌شود.

(۲۶۰ الف)



(۲۶۰)



در نمودار ۲۶۰ سیاه باید طوری مانور دهد که اگر شاه سفید به d6 آمد شاه سیاه بتواند به d8 برود، وگرنه پیادهٔ c6 تا عرض هشتم پیش می‌رود و ترفیع می‌یابد. پس خانه‌های متناسب در این پوزیسیون عبارتند از d6 و d8 که با شمارهٔ ۱ در نمودار مشخص شده‌اند.

اما سفید می‌تواند ♔c5 بازی کند و تهدید ♔b6 و گرفتن a6 را به وجود آورد. در این حالت نیز سیاه باید با ♔c7 ,.... مانع نقشهٔ سفید شود. بنابراین خانه‌های c5 و c7 نیز خانه‌های متناسب به حساب می‌آیند که با شمارهٔ ۲ در نمودار مشخص شده‌اند.

سفید می‌تواند یکی از خانه‌های متناسب ۱ یا ۲ را بگیرد، اما سیاه نیز می‌تواند یکی از خانه‌های ۱ یا ۲ را بگیرد. با کمی دقت درمی‌یابیم که خانه‌های d5 و c8 نیز متناسب به شمار می‌روند که در نمودار ۲۶۰ الف با شمارهٔ ۳ مشخص شده‌اند.

بعد از 1.♔d4، شاه سفید می‌تواند هم خانهٔ ۲ را بگیرد و هم خانهٔ ۳ را. پس سیاه باید با 1...., ♔b8 یا 1...., ♔d8 آماده شود که در حرکت بعد بتواند خانهٔ ۲ یا ۳ را بگیرد.

تا اینجا سیاه توانسته همواره یکی از خانه‌های متناسب را اشغال کند، اما بعد از ♔c4 (در نمودار ۲۶۰ الف) سفید می‌تواند خانهٔ ۲ یا ۳ را بگیرد اما سیاه نمی‌تواند به خانه‌ای برود که بعد بتواند خود را به ۲ یا ۳ برساند (سیاه نمی‌تواند به b7 برود). نتیجه اینکه سیاه می‌بازد. مسئله حل شده است:

1.♔d4 ♔b8 2.♔c4 ♔c8

سیاه خانهٔ متناسب را از دست می‌دهد.

3.♔d5

همان پوزیسیون قبلی به وجود آمده است، اما نوبت حرکت با سیاه است. سیاه چاره‌ای جز شکست ندارد. در صورت **3...., ♔c7** سفید با **4.♔c5** جواب می‌دهد. در صورت 3...., ♔d8 (یا 3...., ♔b8) نیز سفید **4.♔d6** می‌کند و می‌برد.

در این مثال، سفید از مثلث d5 ، d4 ، c4 همانند مثال نمودار ۲۰۷ استفاده کرده است. حالا منطق حرکت مثلثی شاه روشن شده است و "مثلث جادویی" دیگر جادویی نیست زیرا ما صرفاً قاعدهٔ خانه‌های متناسب را به کار برده‌ایم.

۴-۸. دیگر روشهای سادهٔ محاسبه

با مرور روشهایی که تاکنون شرح داده‌ایم می‌توان نتیجه گرفت که این روشها در پوزیسیونهای خاصی اهمیت دارند و لازم نیست در هر پوزیسیونی به آنها

متوسل شویم. روشهای ساده‌ای در اختیار ماست که در پوزیسیونهای عام به کار ما می‌آیند.

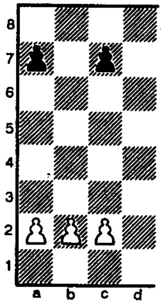
البته در بازی شطرنج نمی‌توان قاعده‌های کلی محاسبه که در کلیهٔ وضعیتها صادق باشند استخراج کرد. باید در هر پوزیسیونی، بسته به نوع آن، از روش خاصی بهره گرفت.

اما بسیاری از پوزیسیونها به رغم تفاوت آرایش سوارها شباهتهایی با هم دارند. این دسته از پوزیسیونهای مشابه را پوزیسیونهای **نمونه‌وار** یا **تیپیک** می‌خوانند. در نتیجه، برای این پوزیسیونها یک سلسله **روشهای نمونه‌وار** وجود دارد که فراگیری آنها کار محاسبه را ساده‌تر می‌کند و با دانستن آنها می‌توان سریعتر و بدون خطا پوزیسیون را ارزیابی کرد و طرح حرکتهای بعدی را ریخت. به همین علت است که تجربه در شطرنج اهمیت می‌یابد زیرا در اثر تجربهٔ بیشتر، روشهای نمونه‌وار را بهتر می‌توان استنتاج کرد.

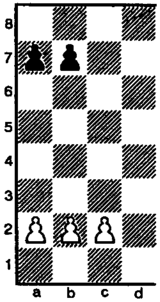
شطرنجباز با تجربه یک سلسله پوزیسیونهای نمونه‌وار را می‌شناسد و می‌داند که در هر نوع پوزیسیون چگونه باید بازی را ادامه دهد، چه هدفی را دنبال کند و چگونه به هدف دست یابد.

در این حالتها از تلفیق روش محاسبه، ارزیابی پوزیسیون و طرحریزی، "تکنیک بازی" حاصل می‌شود. تفاوت شطرنجبازان نیرومند با دیگران در میزان تسلط آنها بر "تکنیک بازی" است.

شمار پوزیسیونهایی که در آنها بتوان از روشهای سادهٔ محاسبه استفاده کرد زیاد است، و ما برای نمونه به ذکر چند مثال که اهمیت عملی دارند اکتفا می‌کنیم. به نمودارهای ۲۶۱ و ۲۶۲ توجه کنید.



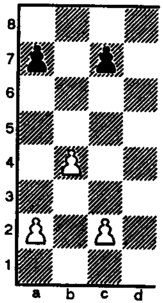
(۲۶۲)



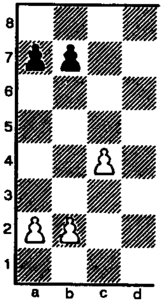
(۲۶۱)

سفید در جناح وزیر برتری پیاده‌ای یا "اکثریت پیاده‌ای" دارد (سه پیاده در برابر دو پیاده) و می‌تواند با تعویض آنها نهایتاً یک پیادهٔ آزاد یا رونده پیدا کند و آن را به وزارت برساند. چگونه؟

سفید پیشروی را با پیاده‌ای آغاز می‌کند که در ستون باز قرار دارد.



(۲۶۲ الف)



(۲۶۱ الف)

سفید **!1.c4** می‌کند (نمودار ۲۶۱، الف) و قصد دارد با 2.b4 و 3.c5 ادامه دهد (باز هم پیادهٔ ستون c پیشروی می‌کند) و نهایتاً با 4.b5 و !5.c6 پیاده را آزاد کند. اگر سیاه **1....,a5** کند سفید نباید حرکت ?2.a3 را

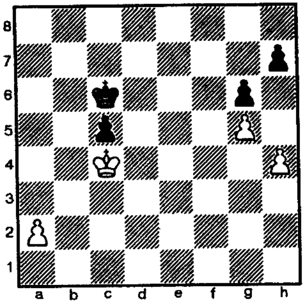
انجام دهد چون بعد از !2....a4 پیاده‌های سفید متوقف و بی‌تحرک می‌شوند. ادامهٔ درست برای سفید **2.b3** و سپس 3.a3 و 4.b4 است.

در نمودار ۲۶۲، الف، سفید **!1.b4** کرده است و می‌خواهد همهٔ پیاده‌های خود را به عرض پنجم برساند (با !b5 ، a4 و a5 ، و c4 و c5) و سرانجام با !b6 پیاده‌ای را آزاد کند و به سوی وزارت بفرستد.

نتیجهٔ بحث این است که در نمودار ۲۶۱ حرکت 1.b4 غلط است، زیرا سیاه با 1....,b5 راه پیشروی سفید را می‌بندد.

حالا به نمودار ۲۶۳ توجه کنید.

(۲۶۳)



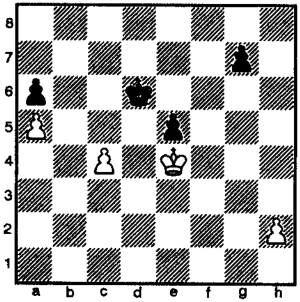
در این پوزیسیون، هر طرف یک پیادهٔ آزاد دارد، اما پیادهٔ a در ستون رخ و دور از دسترس شاه سیاه است در حالی که پیادهٔ c در دسترس شاه سفید قرار دارد. پیشروی پیادهٔ a سبب می‌شود که شاه سیاه به حاشیهٔ صفحه کشیده شود و آنگاه شاه سفید می‌تواند پیاده‌های سیاه را بگیرد. دراین پوزیسیون سفید چون "پیادهٔ آزاد دور" دارد بازی را می‌برد.

1.a4 ♔b6 2.a5+ ♔xa5 3.♔xc5

و شاه سفید به سمت پیاده‌های g و h می‌رود و آنها را می‌گیرد.

به مثال بعدی در نمودار ۲۶۴ توجه کنید.

(۲۶۴)



در ایــن پـوزیسیون، پـیادهٔ c4 پیادهٔ آزاد دور به حساب مـی‌آید، زیرا پیشروی آن شاه سیاه را از d6 دور می‌کند. بعد از آنکه شاه سـیاه پیادهٔ c را بگیرد، شاه سفید پیادهٔ e5 را می‌گیرد و به طرف g7 می‌رود تا آن را نـیز بگـیرد و پـیادهٔ h را بـه سـوی وزارت گسـیل کـند. امـا در همین مدت، شاه سیاه نیز پیادهٔ a5 را می‌گیرد و پیادهٔ a6 آزاد می‌شود. پس در انتخاب حرکتها باید بسیار دقت کرد.

بعد از

1.c5+ ♔xc5 2.♔xe5

طرفین برای ترفیع پیاده‌های خود هر کدام به ۸ حرکت نیاز دارنـد و چـون نوبت حرکت با سیاه است پیادهٔ او زودتر وزیـر مـی‌شود و بـازی مسـاوی خواهد شد (همانند نمودار ۸۵).

لیکن سفید می‌تواند رانـدن پـیادهٔ c را عـقب بـیندازد و ابـتدا **1.h4!** بازی‌کند. در این صورت اوضاع دگرگون می‌شود. در اثر این حرکت، پیادهٔ h به خانهٔ ترفیع نزدیکتر می‌شود، حال آنکه سیاه چنین امکـانی در اخـتیار ندارد. بعد از **1....,♔e6**، سفید **2.c5** می‌کند و الی آخـر. اگـر سـیاه **1....,♔c5** کند سفید با **2.♔xe5** دو حرکت زودتر از سـیاه وزیـر درست می‌کند. در صورت **1....,g6** نیز سفید با **2.c5+** به راحتی بازی را

می‌برد، زیرا پس از

2...., ♔xc5 3.♔xe5

سیاه برای ترفیع پیادهٔ a6 به ۸ حرکت نیاز دارد اما سفید با ٦ حرکت وزیر درست می‌کند.

فصل پنجم

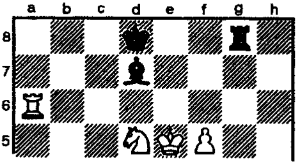
ترکیب

۵-۱. ایده و انگیزه

ترکیب عبارت است از همکاری چند مهره در یک واریاسیون یا شاخهٔ تحمیلی که همراه با قربانی باشد و به نفع شطرنجباز تمام شود. ترکیب هدفهای مختلفی دارد، مانند مات کردن، برتری گرفتن از لحاظ قوا و پوزیسیون، گسیختن زنجیر پیاده‌ای حریف، تصرف خانه‌ها یا خطوط مهم، یا نجات بازی از طریق کیش دائم، تعویض و نابودی مهره‌های فعال دشمن، و غیره.

به نمودارهای زیر توجه کنید (سعی کنید خودتان ترکیب را بیابید).

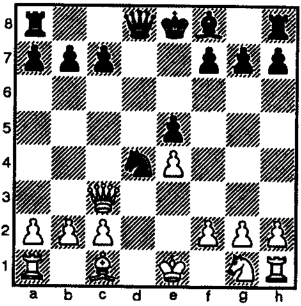
(۲۶۵)



در نمودار ۲۶۵ سفید حرکت **1.♖a8+** را انجام می‌دهد. پس از **1....,♗c8** با **2.♖xc8+!** تفاوت قربانی می‌دهد و بعد از **2....,♔xc8** با چنگال اسب **3.♘e7+** رخ سیاه را می‌گیرد. کیش رخ در حرکت اول در واقع تدارک یک ترکیب بود. قربانی تفاوت نقطهٔ اوج ترکیب بود. ایدهٔ ترکیب کشاندن شاه سیاه به خانه‌ای بود که در معرض چنگال اسب باشد. در این ترکیب، تمام مهره‌های سیاه از بین رفته‌اند و سفید با اسب و پیاده بازی را می‌برد.

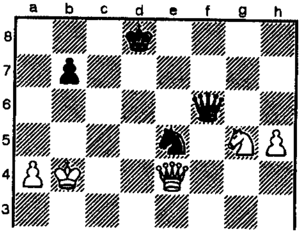
در نمودار ۲۶۶، سیاه با حرکت **1...,♗b4!** بازی را می‌برد زیرا پس از **2.♕xb4** باچنگال اسب یعنی **2...,♘xc2+** وزیر سفید را می‌گیرد.

(۲۶۶)



ترکیب در هر پوزیسیونی میسر نیست. در دو نمونهٔ فوق، ترکیب یا **انگیزهٔ** ترکیب به دلیل استقرار سوارهای حریف در یک خط (ستون، عرض یا قطر) به وجود آمده است. در ترکیبهای بعدی، جلب کردن مهره‌های حریف برای وارد کردن چنگال اسب، ایدهٔ اصلی است.

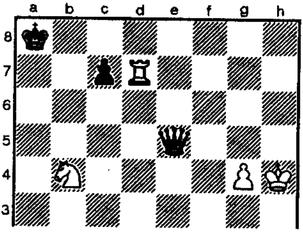
(۲۶۷)



به نمودار ۲٦۷ دقت کنید.

سفید با **1.♕xe5!** هم اسب سیاه را می‌گیرد و هم از اسب خودش دفاع می‌کند. در ظاهر، سفید وزیر خود را از دست می‌دهد اما بعد از **1...♕xe5** با چنگال اسب **2.♘f7+** وزیر را پس می‌گیرد و یک سوار جلو می‌افتد.

(۲۶۸)

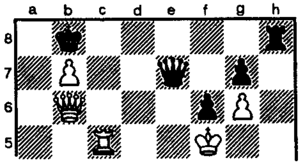


یک نمونهٔ دیگر را در نمودار ۲٦۸ می‌بینید.

در نمودار ۲٦۸ سفید رخ خود را قربانی می‌دهد تا شاه سیاه را به خانه‌ای جلب کند که چنگال اسب امکان‌پذیر شود:

1.♖d8+ ♔b7 2.♖b8+! ♔xb8 3.♘c6+

(۲۶۹)



و حالا وزیر سیاه از بین می‌رود.

یک نمونهٔ پیچیده‌تر را در نمودار ۲۶۹ مشاهده می‌کنید.

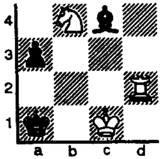
در نمودار ۲۶۹، سفید شاه سیاه را به خانهٔ موردنظر جلب می‌کند و بعد چنگال می‌زند:

1.♖c8+! ♖xc8 2.♕a7+! ♔xa7 3.bxc8=♘+

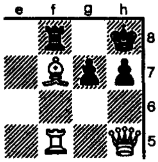
سفید پیاده را به اسب تبدیل می‌کند و با اسب اضافی بازی را می‌برد. در این مثال، ترکیب با ضربهٔ تاکتیکی و صرفه‌جویی در زمان همراه بوده است. اگر سفید این ترکیب را پیدا نمی‌کرد شاه او طعمهٔ سوارهای سنگین سیاه می‌شد.

گاهی محدودیت سوارهای حریف به ما امکان ترکیب می‌دهد. انواع محدودیتهایی که قبلاً ذکر کردیم، مانند قطع ارتباط، مسدود کردن، نزدیکی به حاشیهٔ صفحه و امثال آن، انگیزه‌های ترکیب هستند. به نمودارهای ۲۷۰ و ۲۷۱ دقت کنید.

(۲۷۱)



(۲۷۰)

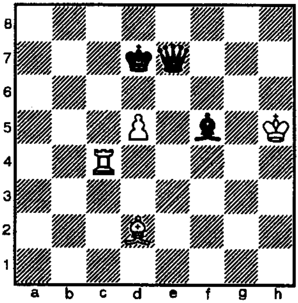


در نمودار ۲۷۰، شاه سیاه محدود است، پس با قربانی وزیر می‌توان ستونی علیه شاه سیاه باز کرد و آن را مات کرد:

1.♕xh7+ ♔xh7 2.♖h5+ مات

در نمودار ۲۷۱، بعد از 1.♖a2+!,♗xa2، سفید با 2.♘c2+ مات می‌کند.

(۲۷۲)



از محدودیت شاه خودی نیز می‌توان برای نجات بازی استفاده کرد، و همین محدودیت انگیزهٔ ترکیب است. به نمودار ۲۷۲ توجه کنید.

در این نمودار سفید به دلیل محدودیت شاه خود می‌تواند بازی را مساوی کند.

1.♖c7+ ♔xc7 2.d6+ ♕xd6

در صورت 2....,♔xd6، سفید 3.♗b4+ می‌کرد.

3.♗f4! ♕xf4 پات

در مثالهای فوق شمه‌ای از ایده‌ها و انگیزه‌های ترکیب را نشان داده‌ایم. ایده‌ها و انگیزه‌های ترکیب، مانند انواع گسترش، نامحدودند. ترکیبهای صحیحی که تنها یا کوتاهترین راه برد را نشان دهند با زیباییهای خود بینندگان را تحت تأثیر قرار می‌دهند.

ما با مطالعهٔ هدفها و خاصیتهای حرکتها که از مبانی استراتژی و تاکتیک بوده‌اند با تکنیک ترکیب که عبارت است از مجموعه‌ای از حرکتهای تحمیلی، انگیزه‌ها و ایده‌ها، تا حدودی آشنا شده‌ایم.

برای اینکه در ایجاد ترکیب مهارت پیدا کنیم، باید معلومات خود را

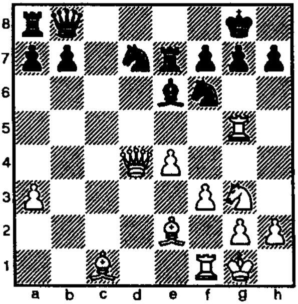
گسترش دهیم و تجربه بیندوزیم. تجارب شخصی و آموخته‌ها را باید در عمل محک زد. یادگیری ایده‌ها و انگیزه‌های ترکیب در بازی استادان بسیار به ما کمک می‌کند. ابتدا باید آموخت و سپس باید آموخته‌ها را به کار برد.

۵-۲. نمونه‌های ترکیبی

در بازیهای عملی و بخصوص در بازی استادان شطرنج، نمونه‌های ترکیبی زیبا و دقیقی به چشم می‌خورد. با بررسی این ترکیبها، اعم از ساده و پیچیده، باید ایده‌ها و انگیزه‌ها را بیاموزیم. یادگیری ترکیبها و تجسم کردن آنها در ذهن (و بررسی شاخه‌های مختلف ترکیب در ذهن) روشی است که اهل فن توصیه می‌کنند.

(۲۷۳)

باتوینیک - کرس



قهرمان شوروی، ۱۹۴۸

در نمودار ۲۷۳، سفید (باتوینیک) با استفاده از کنترل وزیر خود در g7، اسب f6 را آچمز می‌کند.

بازی چنین ادامه یافت:

21.♖xg7+! ♔xg7

22.♘h5+ ♔g6

در صورت

22...,♔f8 23.♘xf6 ♘xf6 24.♕xf6

شاه سیاه نمی‌تواند از شبکهٔ ماتی بگریزد.

23.♕e3!!

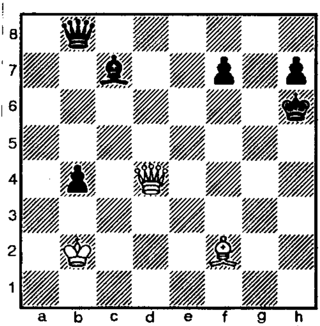
سیاه تسلیم شد.

زیبایی این ترکیب در حرکت آرام آخر سفید نهفته است.

در بسیاری از ترکیبها از آچمزی استفاده می‌شود. به نمودار ۲۷۴ دقت کنید.

نمودار ۲۷۴، یک اتود یا بررسی است که طراح آن ترونیتسکی است. در این اتود، از آچمزی دو طرفه استفاده می‌شود.

(۲۷۴)



ترونیتسکی، ۱۹۴۷

1.♕f6+ ♔h5 2.♕f5+ ♔h6 3.♗e3+ ♔g7 4.♕g5+ ♔f8 (4...., ♔h8? 5.♗d4+) **5.♗c5+ ♗d6** (5...., ♔e8? 6.♕e7+ مات) **6.♕e5! ♔g8 7.♗xd6 ♕d8!**

حرکت هفتم سیاه برای جلوگیری از 8.♕g5+ و 9.♗e5+ انجام می‌شود.

8.♕g3+ ♔h8 9.♗e5+ f6 10.♕g5!

و حالا سیاه یا وزیر می‌دهد یا مات می‌شود.

در نمودار ۲۷۵ با یک نمونهٔ عملی روبه‌روییم.

در این پوزیسیون، از آچمزی و نیز انگیزه‌های دیگر بارها بهره‌برداری می‌شود.

20.d6! ♕e8

در صورت ♕xd6 ,....20، سفید ♖d2 .21 می‌کرد.

21.♖xc8+! ♔xc8

در صورت

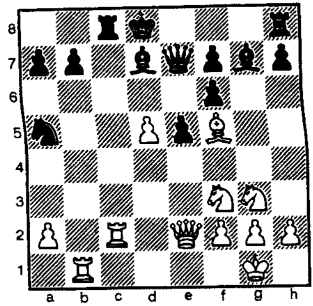
21..., ♗xc8 22.d7 ♗xd7 23.♖d1

سیاه می‌باخت.

22.♕b5!

(۲۷۵)

تولوش - فلور



پیارنو، ۱۹۴۷

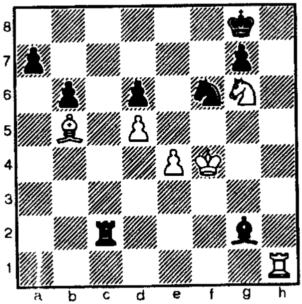
سیاه تسلیم شد. در صورت ♗xf5 ,....22، سفید ♕xa5 .23 می‌کند. در صورت ♕d8 ,...22، سفید ♗xd7+ .23 می‌کند. در صورت b6 ,....22 نیز سفید ♕a6+ .23 و سپس ♕xa5 .24 یا ♕xa7 .24 می‌کند.

در مثالهای بعدی، انگیزهٔ اصلی ترکیب، منحرف کردن یا جلب کردن مهره‌های حریف است.

در نمودار ۲۷٦، اگر اسب g6 دفاع داشت، سفید با دو حرکت (♖h8+ و ♖f8+) سیاه را مات می‌کرد.

(۲۷۶)

بوندارفسکی - اوفیمتسف



لنینگراد، ۱۹۳۶

در صورت ♔g5 به قصد دفاع از اسب، سیاه ♘xe4+ ,.... می‌کند. پس منحرف کردن (راندن) اسب سیاه لازم است.

43.♖h8+ ♔f7 44.♗e8+! ♘xe8 45.♔g5

حالا مات حتمی است.

در نمودار ۲۷۷ سفید با ضربهٔ

30.♖xf7! کار را تمام می‌کند.

قصد سفید جلب کردن فیل بوده است. مثلاً

30...,♗xf7 31.♕h3 ♗g8 32.♗xh7 ♗xh7 33.g6

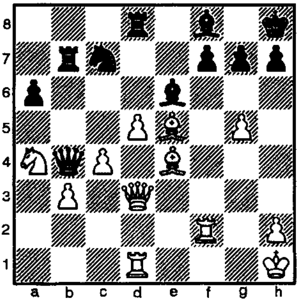
بازی چنین ادامه یافت.

30...,♕xb3 31.♖xc7

و سیاه تسلیم شد.

(۲۷۷)

تایمانوف - پانوف



باکو، ۱۹۴۷

در نمودار ۲۷۸ سفید تفاوت جلو است اما سیاه با ترکیبی که می‌زند خود را نجات می‌دهد.

سیاه چنین ادامه داد:

28...,♗g1+ 29.♕xg1 ♕e2+ 30.♕g2 ♕xg2+ 31.♔xg2 31...,♗e4+

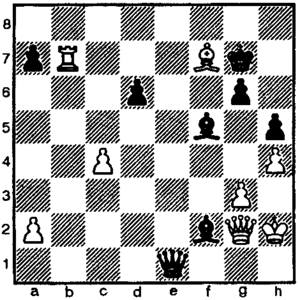
شاه سفید به g2 جلب شده است.

32.♔f2 ♗xb7

و بازی مساوی می‌شود.

(۲۷۸)

لیلیانتال - تولوش



پیارنو، ۱۹۴۷

به نمودار ۲۷۹ دقت کنید.

بازی چنین ادامه یافت.

39. ♖h8+ ♔d7

در صورت 39....,♖f8 سفید ♖hh7 .40 می‌کرد.

40. ♗c6+!! ♔e6

گرفتن فیل غلط بود (خودتان امتحان کنید).

41. ♖h6+

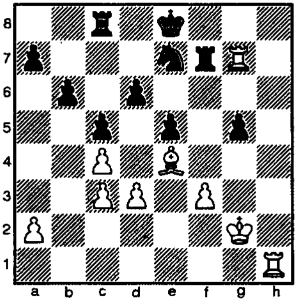
البته ادامهٔ

41. ♗d5+ ♘xd5 42.cx d5+ ♔xd5

غلط بود.

(۲۷۹)

سیماگین - زاگوریانسکی



ایوانوو، ۱۹۴۴

41...,♖f6 42. ♗d7+!!

سفید تفاوت می‌گیرد و بازی را می‌برد. سفید دوبار فیل را به طرز جالبی پیشکش کرد!

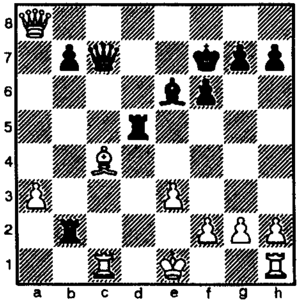
در ترکیبهای بعدی، انگیزهٔ ترکیب عبارت است از رخنهٔ ویرانگر رخ به عرضهای ۷ و ۸ (یا ۱ و ۲).

در نمودار ۲۸۰، سفید هنوز قلعه نرفته است و عرض دوم نیز ضعیف است.

سیاه از این امر بهره‌برداری می‌کند.

(۲۸۰)

باتورینسکی - رومانوفسکی



مسکو، ۱۹۴۵

31...,♖d1+!! 32. ♖xd1 (32. ♔xd1 ♕d6+) **♕xc4**

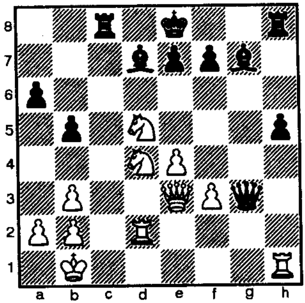
33.♖d2 ♕c1+ 34.♖d1 ♕c3+ 35.♔f1 ♕c2

سفید تسلیم شد.

به نمودار ۲۸۱ توجه کنید.

(۲۸۱)

بولسلافسکی-بوندارفسکی



مسکو، ۱۹۴۱

سیاه **25....,♗h6!** می‌کند. سفید با **26.♖xh5** جواب می‌دهد و سعی دارد با آچمز کردن فیل، حملهٔ دوگانهٔ سیاه را خنثی کند. در صورت 26.♕f2 ♕xf2 27.♖xf2 e6 28.♘f6+ ♔e7 29.♘xd7 ♗e3 سیاه پوزیسیون خیلی خوبی کسب می‌کرد. اما با ادامهٔ متن، سفید زودتر می‌بازد.

26...,♖g8!!

سیاه فیل را از آچمزی خارج کرده و حملهٔ دوگانه‌اش را تجدید کرده است. حالا از ضعف عرض اول بهره‌برداری می‌کند.

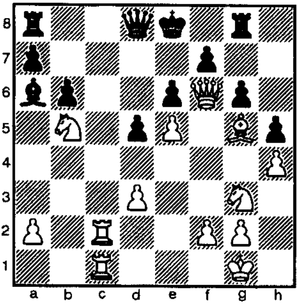
27.♕d3 ♕g1+!

سفید تسلیم شد. پس از 28.♖d1 ♖c1+ سفید مات می‌شود.

نمودار ۲۸۲ بسیار جالب توجه است.

سفید با حرکت **24.♖c8!!** سیاه را درهم می‌شکند. انگیزه‌های ترکیبی مختلفی با هم در آمیخته است. در صورت 24....,♗xc8 عرض هشتم مسدود می‌شود و وزیر سیاه بی‌دفاع می‌ماند. در صورت

(۲۸۲)
برونشتاین - گلدنوف

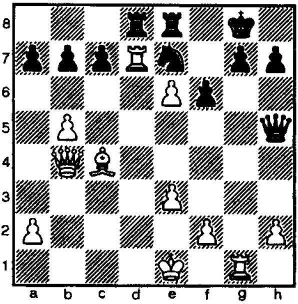


♖xc8 .25 ♖xc8 ,....24 نیز سیاه رخ را با وزیر نمی‌تواند بگیرد چون از خانهٔ e7 منحرف می‌شود. وزیر به دلیل آچمزی قادر به فرار نیز نیست. در عین حال تهدید مات با +♕xd8 .25 وجود دارد.

در بازیهای عملی و مسابقات، در بیشتر ترکیبها انگیزه‌های مختلف تلفیق می‌شوند.

در نمودار ۲۸۳، سفید براساس قدرت پیادهٔ e6 که تحت حمایت فیل است و با توجه به ضعفهایی که در عرضهای ۷ و ۸ می‌تواند ایجاد کند، ترکیبی را به اجرا درمی‌آورد.

(۲۸۳)
اسمسیلوف - هایراپتیان



لنینگراد، ۱۹۴۸

بازی چنین ادامه یافت:

21.♕xe7! ♖xe7 22.♖xd8+ ♖e8+ 23.e7+ ♔h8 24.♗e6 ♕xb5 25.♗f7 ♕b1+

سفید کافی است که شاه خود را از کیش نجات دهد.

26.♔e2 ♕b5+ 27.♔f3 ♕f5+ 28.♔g2

سیاه تسلیم شد.

در نمودار ۲۸۴ با یک ترکیب جالب عملی آشنا می‌شوید.

سفید به زیبایی سیاه را مات می‌کند:

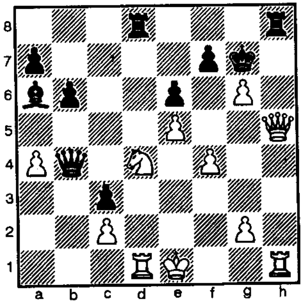
26.♘×e6+! f×e6 27.♖d7+

رخ d8 کـه مدافع h8 است از عرض هشتم منحرف می‌شود.

27...,♖×d7 28.♕×h8+ ♔×g6 29.♕f6+ مات

(۲۸۴)

نی - زینلی



۱۹۴۸

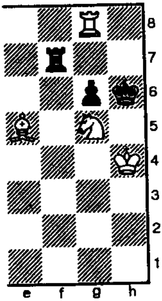
در نمونه‌های ترکیبی بعدی از ایده‌ها و انگیزه‌هایی دیگر استفاده شده است.

در نمودار جالب ۲۸۵، سیاه از موقعیت پاتی شاه خود استفاده می‌کند تا یک سوار بگیرد.

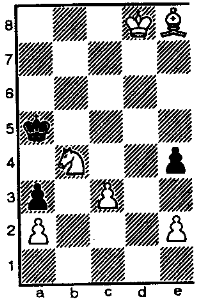
اما ادامهٔ بازی:

1...,♖f4+ 2.♔g3 ♖g4+ 3.♔f3 ♔×g5

(۲۸۵)



(۲۸۶)



حالا سفید با **4.♖f8** شاه سیاه را در شبکهٔ ماتی قرار می‌دهد

(♗f4+ و ♖h8+) سیاه تسلیم شد.

در نمودار ۲۸۶ سفید شروع و در سه حرکت مات می‌کند.

1.♔c7 e3 2.♔c6!

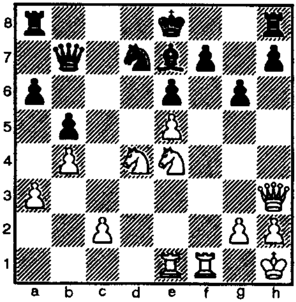
سفید با شاه خود مسیر فیل را می‌بندد تا بازی پات نشود.

2...,♔a4 3.♔b6+ مات

در نمودار ۲۸۷ سفید با چند ضربهٔ تاکتیکی مهره‌های مدافع سیاه را از بین می‌برد:

(۲۸۷)

بولسلافسکی - اشتاینر



استکهلم، ۱۹۴۷

بازی چنین ادامه یافت:

27.♖xf7! ♕d5

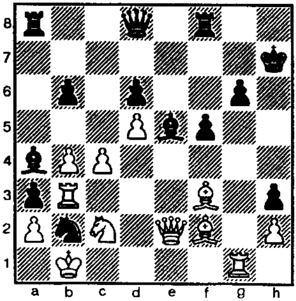
سیاه از 28.♕xe6 جلوگیری می‌کند.

28.♖xe7+! ♔xe7 29.♕h4+ ♔f7 30.♘d6+ ♔g7 31.♕e7+ ♔h6 32.♖e3

سیاه تسلیم شد.

(۲۸۸)

یودوویچ-دوس خوتیمیرسکی



مسکو، ۱۹۴۸

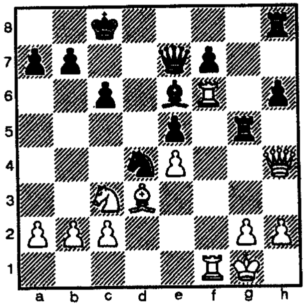
در نمودار ۲۸۸، فیل f3 مزاحم تحرک وزیر e2 و رخ b3 علیه شاه سیاه است.

سفید برای وارد کردن ضربهٔ کارساز، ابتدا از فیل f3 استفاده می‌کند.

36.♗h5! ♖f6 37.♗×g6+! ♖×g6 38.♕h5+ ♖h6 39.♕×h6+

سیاه تسلیم شد.

(۲۸۹)



نمودار ۲۸۹ یک نمونهٔ جالب عملی است.

سیاه با **...1 ♘f5!** ارتباط دو رخ سفید را قطع می‌کند و یک تفاوت جلو می‌افتد. البته سفید نمی‌تواند حرکت 2.♖6×f5 را انجام دهد تا به ازای رخ دو سوار بگیرد زیرا سیاه تهدید ♖×g2+ ,....2 را پیدا می‌کند.

2.e×f5 ♕×f6

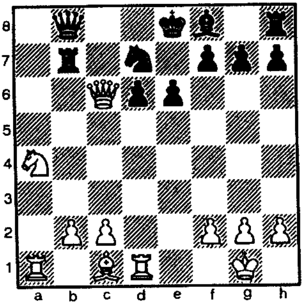
حالا باز هم تهدید ♖×g2+ ,....

3.♕f2 ♗d5

و سیاه برتری خود را حفظ می‌کند.

(۲۹۰)

اسمیسلوف - کتناور



گرونینگن، ۱۹۴۶

در نمودار ۲۹۰، سفید برای گشودن خطوط ترکیب زیبایی را خلق می‌کند.

بازی چنین ادامه یافت:

18.♘c5!! d×c5

نگرفتن اسب هم سیاه را نجات نمی‌داد:

18..., ♖c7 19.♘xd7 ♕d8 (19..., ♖xd7 20.♖a8; 19...., ♕c8 20.♘f6+ ♔e7 21.♖a7!) 20.♘f6+ ♔e7 21.♘d5+! exd5 22.♖e1+ ~ 23.♕xd5

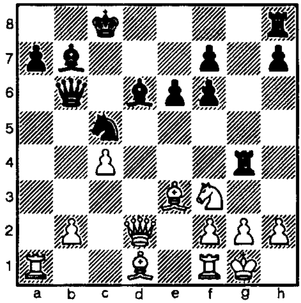
و سفید می‌برد.

19.♗f4!! ♗d6 (19..., ♕xf4 20.♕c8+ ♔e7 21.♕xb7 ♔f6 22.♖xd7 ♔g6 23.g3 ♕f5 24.♖a7) **20.♗xd6 ♖b6 21.♕xd7+!**

سیاه تسلیم شد.

(۲۹۱)

بولسلاوفسکی - اوفیمتسف



۱۹۵۳

در نمودار ۲۹۱ ترکیبی را می‌بینید که در آن انگیزه‌های مختلف با هم تلفیق شده‌اند.

سیاه حمله‌ای کوبنده را آغاز می‌کند.

19..., ♘e4! 20.♕a5 (20.♗xb6 ♘xd2) **20..., ♖hg8! 21.♘e1**

در صورت

21.♗xb6 ♖xg2+ 22.♔h1 ♘xf2+

سیاه در یک حرکت مات می‌کرد، و در صورت

21.g3 ♘xg3 22.hxg3 ♖xg3+ 23.fxg3 ♕xe3+

نیز سفید نجات نمی‌یافت.

21..., ♖xg2+! 22.♘xg2 ♘d2!

حالا تهدید سیاه +♖xg2 ,.... و +♖xh2 ,.... و +♖h1 ,.... و مات است. به هر حال بعد از چند حرکت سفید تسلیم می‌شود.

23.♕d5 ♗xd5 24.cxd5 ♕xb2 25.♗xd2 ♕xa1 26.♗f3 ♗xh2+

در نمودار فوق سیاه یک ایدهٔ هندسی یعنی "نقطهٔ تقاطع" را در ذهن داشت. این ایده کمتر در بازیها قابل بهره‌برداری است اما حالت ترکیبی جالبی به شمار می‌آید.

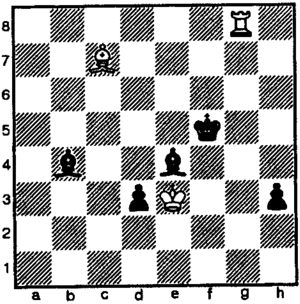
به نمودار ۲۹۲ توجه کنید.

بازی چنین ادامه یافت:

98...,d2 99.♖d8

(۲۹۲)

نناروکوف - گریکوریف



مسکو ۱۹۲۳

سفید نمی‌توانست با 99.♖g1 جلو پیاده را بگیرد چون سیاه +♗c5 ,....99 می‌کرد. حرکت 99.♔e2 نیز به دلیل !+♗f3 ,....99 خوب نبود. سفید با حرکت متن از پیشروی پیادهٔ d جلوگیری می‌کند. در ضمن فیل سفید در c7 مانع پیشروی پیادهٔ h است. توجه کنید که محل تقاطع حرکت دو سوار سفید خانهٔ d6 است. سیاه با استقرار یک مهره در d6 می‌تواند یکی از خطوط را ببندد.

99...,♗d6!!

حرکتی بسیار زیبا.

100.♖xd6

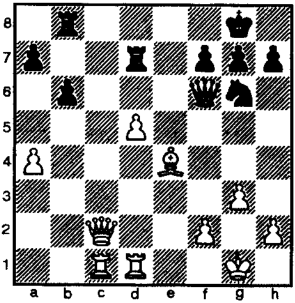
در صورت 100.♗xd6، پیادهٔ d ترفیع می‌یافت. بعد از حرکت متن، قطر b8–h2 مسدود شده است.

100...,h2 101.♖xd2 h1=♕

سفید تسلیم شد.

حالا به چند ترکیب با قربانی وزیر توجه کنید.

(۲۹۳)
آلخین - کوله



پاریس، ۱۹۲۵

در نمودار ۲۹۳ پوزیسیون ساده‌ای را می‌بینید.

آلخین با استفاده از برتری پوزیسیونی خود ترکیب جالبی خلق می‌کند.

27.♖e1! ♖bd8 28.♕c6! ♕g5

حرکت بهتر 28....,♖d6 یا حرکت پیشنهادی آلخین یعنی 28....,♕d4 بود.

29.♗xg6 hxg6

حرکت 29....,fxg6 کمی بهتر بود. حرکت 29....,♕xg6 به دلیل 30.♕xd7! غلط بود.

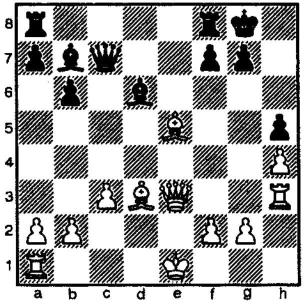
30.♕xd7! ♖xd7 31.♖e8+ ♔h7 32.♖1c8 ♖d8 33.♖exd8!

حرکت 33.♖c×d8 به دلیل 33....,♕c1+ و 34....,g5 صحیح نبود.

بعد از حرکت متن، سیاه تسلیم شد.

(۲۹۴)

یانوفسکی - زمیش



ماریناباد، ۱۹۲۵

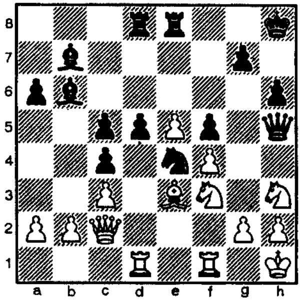
در نمودار ۲۹۴، سفید فوراً می‌برد.

سفید حرکت **20.♕h6!!** را انجام داد و سیاه تسلیم شد. در صورت 20....,f6، سفید می‌تواند 21.♖g3 با تهدید ♗c4+ یا ♕h7+ بازی کند.

در نمودار ۲۹۵، سیاه طوری بازی می‌کند که امکان قربانی وزیر می‌باشد.

(۲۹۵)

تورس - آلخین



سویل، ۱۹۲۲

بازی چنین ادامه یافت:

24...,d4! 25.c×d4 c×d4 26.♗×d4

عقب‌نشینی فیل نیز فایده‌ای نداشت.

26...,♗×d4 27.♖×d4 ♖×d4 28.♘×d4 ♕×h3!

این حرکت است که به ترکیب معنا می‌دهد.

29.g×h3 ♘f2+ 30.♔g1 ♘×h3+ مات

در نمودار ۲۹۶ سیاه بهترین گسترش را دارد و قاعدتاً باید ضربه را وارد

کند.

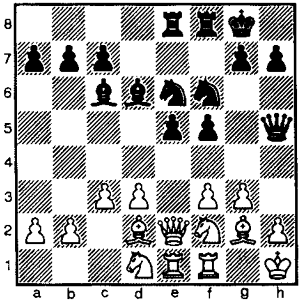
بازی اینگونه پیش رفت:

19...,♘f4! 20.gxf4 exf4 21.♘e4 fxe4 22. fxe4
(22.dxe4 ♘xe4 23.fxe4 f3!) **22...,f3! 23.♗xf3 ♘xe4 24.dxe4**

در صورت 24.♗xh5: سیاه با ♘f2+ .... و ♘h3+ .... مات می‌کرد.

(۲۹۶)

ریومین - رائوزر



قهرمانی شوروی، ۱۹۲۶

24...,♖xf3! 25.♖xf3 ♖xe4 26.♖f8+ ♗xf8

سفید تسلیم شد.

حالا به نمودار ۲۹۷ توجه کنید.

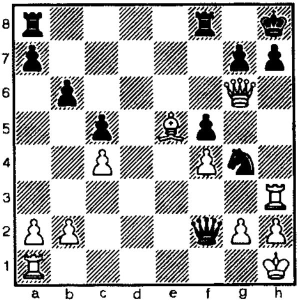
سیاه وزیر خود را قربانی می‌کند تا هم برتری قوا به دست آورد و هم خود را از مات نجات دهد.

23....,♕e1+! 24.♖xe1 ♘f2+ 25.♔g1 ♘xh3+ 26.gxh3 hxg6

و سفید چند حرکت بعد تسلیم شد.

(۲۹۷)

ویجه - خوجه



آلبانی، ۱۹۵۴

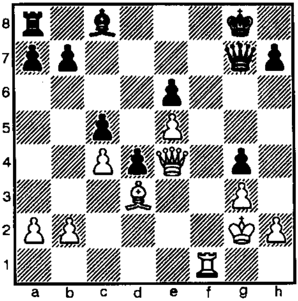
نمودار ۲۹۸ مستلزم بررسی دقیقتری است.

سفید تهدید ♖f6 و ♕f4 و ♖h6 و بعد گرفتن h7 را دارد. نوبت

سیاه است. تارتاکوور با فعال کردن رخ و نفوذ به اردوگاه سفید، یک ترکیب دفاعی به وجود می‌آورد.

(۲۹۸)

روبینشتاین - تارتاکوور



ورشو، ۱۹۲۷

25..., ♖b8! 26. ♖f6 b5! 27.♕f4 b×c4! 28.♗×h7 ♔×h7 29.♖f7 ♖×b2+ 30.♔g1 c3! 31.♕f6

به نظر آلخین، سفید در ادامهٔ زیر بازی را نمی‌برد:

31.♖×g7+ ♔×g7 32.♕f6+ ♔h7 33.♕f7+ ♔h6 34.♕f8+ ♔h7 35.♕×c8 c2

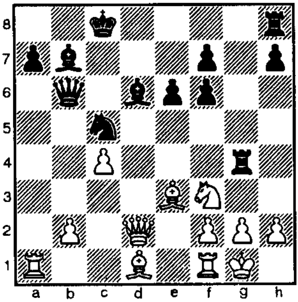
برگردیم به بازی اصلی:

31..., ♖b1+ 32.♔f2 ♖b2+ 33.♔e1 ♖b1+ 34.♔f2 ♖b2+

و بازی مساوی شد. در صورت ?34.♔e2 ، سیاه +♗a6 .... می‌کرد.

(۲۹۹)

بولسلافسکی - اوفیمتسف



۱۹۵۳

نمودار ۲۹۹ صحنه‌ای است که قبلاً هم دیده‌ایم. در اینجا چون به انواع قربانی وزیر می‌پردازیم، تکرار آن بی‌مناسبت نیست.

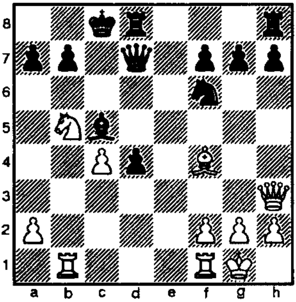
به نظر می‌رسد که سفید با تهدید b4 ابتکار عمل دارد، اما سیاه ترکیبی خارق‌العاده پدید می‌آورد:

19...,♘e4! 20.♕a5 ♖hg8! 21.♘e1 ♖xg2+! 22.♘xg2 ♘d2! 23.♕d5 ♗xd5 24.cxd5 ♕xb2 25.♗xd2 ♕xa1 26.♗f3 ♗xh2+

سفید تسلیم شد. (برای بررسی و تفسیر حرکتهای فوق به توضیحات نمودار ۲۹۱ مراجعه کنید.)

(۳۰۰)

میکناس - فلور



۱۹۳۳

در نمودار ۳۰۰ با اهمیت ترتیب صحیح حرکتها آشنا می‌شوید.

بازی اینگونه ادامه پیدا کرد:

1.♘xa7+!,♗xa7,2.♕a3

و سیاه تسلیم شد. زیرا در صورت 2....,♗b8، سفید 3.♕a8 می‌کند. در صورت 2....,b6 سفید با ♖xb6! جواب می‌دهد و اگر 3....,♗xb6 آنگاه 4.♕a8+ مات.

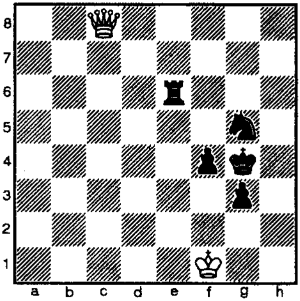
در نمودار ۳۰۰ شاید تصور کنید که 1.♕a3 زودتر به نتیجه می‌رسد، اما در همین لحظه سیاه جواب 1....,♕xb5! را در آستین دارد.

پس ایجاد ترکیب به تنهایی کفایت نمی‌کند، بلکه باید تمامی شاخه‌ها و غیر منتظره‌ترین حرکتها و جوابهای حریف را حساب کرد. گاهی ترکیب به اجرا در می‌آید اما به دلیل ارزیابی غلط بازیکن، نتیجهٔ کار به زیان او تمام می‌شود. مثلاً ممکن است ترکیبی بزنیم و نهایتاً پیاده‌ای جلو بیفتیم اما برتری

پوزیسیونی را به حریف واگذاریم.

در نمودار ۳۰۱ ترکیبی را می‌بینید که تا به آخر محاسبه نشده است.

(۳۰۱)
زاگوریانسکی - تولوش



مسکو، ۱۹۴۵

در این وضعیت، بعید می‌نماید که سفید بتواند مانع پیشروی پیاده‌های سیاه شود. سفید حرکت 1.♕c4 را بازی کرد. برتری سیاه زیاد است و قاعدتاً باید بازی را ببرد. مثلاً سیاه می‌تواند این ادامه را در پیش گیرد:

1..., ♖e4 2.♕c8+ ♔f3 3.♕c3+ ♖e3 4.♕c6+ ♘e4

اما سیاه تصمیم گرفت با یک ترکیب کار را تمام کند، و چنین ادامه داد:

1..., ♔h3? 2.♕xf4 g2+ 3.♔f2 ♖f6

اما سیاه خصوصیات پوزیسیون حاصل را در نظر نگرفته بود. حالا

4.♔g1!!

حرکت غیرمنتظره. بعد از **4....., ♖xf4** بازی پات شد.

گاهی ترکیب به دلیل وجود حرکتها و امکانهای بینابینی غلط از کار در می‌آید. در نمودار ۳۰۲، وضع سفید بهتر است. به گفتهٔ باتوینیک، سفید می‌توانست با ادامهٔ

31.♗c3 f5 32.♗f3

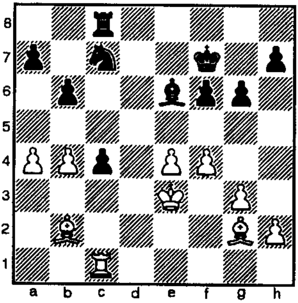
وضع خود را بهتر کند.

اما سفید تصمیم گرفت با اجرای یک ترکیب، آرایش پیاده‌ای حریف را

درهم بریزد و برتری پوزیسیونی خود را افزایش دهد.

31.f5 gxf5 32.exf5 ♗xf5 33.♖f1

(۳۰۲)
بوندارفسکی - کرس



مسکو، ۱۹۴۱

حالا بعد از عقب‌نشینی فیل، پیادهٔ f6 را می‌گیرد. در صورت 33...♔g6 حرکت 34.♖xf5 را انجام می‌دهد و بعد از 34...,♔xf5 با 35.♗h3+ می‌برد و یا بعد از 34....,♖e8+ با 35.♗e4 برنده می‌شود. اما سیاه در همین لحظه حرکت بینابینی **33....,♖e8+!** را بازی کرد. رخ با کیش از خانهٔ خطرناک c8 خارج شد.بعد از

34.♔d2 ♔e6

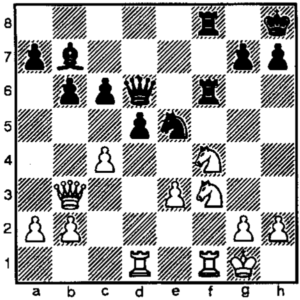
سیاه عجالتاً یک پیاده جلو افتاد. البته نهایتاً بازی مساوی شد.

در این ترکیبهای اشتباه، حرکتهای ممکن همگی به حساب نیامده بود.

در بازیها گاه به ترکیبهایی برمی‌خوریم که در صورت اشتباه حریف، کار سازند. این ترکیبها دام یا تله‌اند. بعضی از این نوع ترکیبها را در فصلهای قبل دیده‌ایم (بعد از نمودار ۱۱۹). این هم یک نمونهٔ دیگر در نمودار ۳۰۳. در این وضعیت، سفید با حرکت **20.♘g5** دامی پهن کرد (سفید اشتاینر بود و بازی در سال ۱۹۲۲ انجام می‌شد). سیاه حرکت **20...,♘xc4** را بازی کرد و به تصور خود پیاده‌ای گرفت، اما

21.♕xc4! dxc4 22.♖xd6 ♖xd6 23.♘g6+

(۳۰۳)



و حالا سیاه در یک حرکت مات می‌شود.

در جریان دام‌گستری، طعمه‌ای را به حریف می‌دهیم که اگر حریف طعمه را بپذیرد به دام می‌افتد. پس دام‌گذاری و تله‌چینی با ترکیب فرق دارد. در ترکیب، حریف اجباراً وارد ادامه‌ای می‌شود که ما تحمیل کرده‌ایم، اما در دام‌گستری، حریف اجباری در قبول طعمه یا دانه ندارد و اگر متوجه حیلهٔ ما شود دام ما بی‌شکار می‌ماند. حتی گاهی این نگرفتن طعمه به ضرر خود ما تمام می‌شود. دام‌گذاری و تله‌چینی هنگامی مفید است که به طرح عادی ما کمک کند. در مواقعی که در دفاع دچار مشکل شده‌ایم و چیزی نداریم که از دست بدهیم، ممکن است دام‌گستری مؤثر واقع شود.

در پوزیسیونهایی که در آنها امکان ترکیب وجود دارد عموماً علامتها و نشانه‌هایی وجود دارد که راهنمای ما در پیدا کردن امکانات ترکیبی است. این نشانه‌ها چیستند؟ چه چیزی زمینه‌ساز ترکیب است؟ برتری قوا، تحرک بیشتر، فعالتر بودن سوارها در این یا آن محل، و نظایر آن عموماً امکان ترکیب به ما می‌دهد. اما این کافی نیست. حریف نیز باید ضعفهایی داشته باشد، مانند تجمع غیرضروری قوا در این یا آن محل، محدودیت مهره‌ها، عدم تحرک سوارها، بی‌دفاع بودن مهره‌ها، ضعف ستونها یا قطرها، مجزا ماندن بعضی از مهره‌ها، عدم‌امکان عقب‌نشینی بعضی‌از سوارها، باز بودن یا بسته بودن غیرعادی موقعیت شاه، و نظایر آن. درفصل بعد با ضعفهای

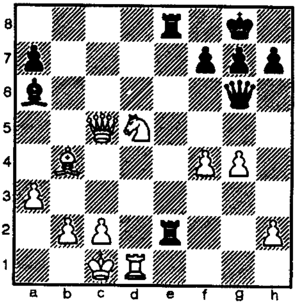
مختلف بیشتر آشنا می‌شویم.

اگر حملهٔ ما پوزیسیون حریف را متزلزل کند، در جریان حمله علائمی از ضعف در پوزیسیون حریف پیدا می‌شود و همین امر راهنمای ما در کشف امکانات ترکیبی خواهد شد.

عموماً نمی‌توان به طور تصادفی ترکیبی را پیدا کرد زیرا در این صورت امکانات تصادفی سبب اجرای ترکیب می‌شودواستفاده از قواعد و قوانین ترکیب بسیار مشکل خواهد بود.

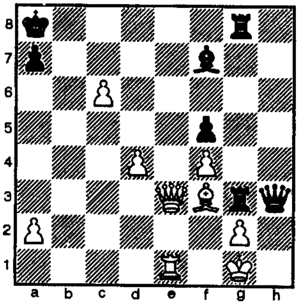
در پایان فصل، ۴ تمرین ترکیب را که در زیر می‌آید خودتان حل کنید.

تمرین ۱



نوبت سفید

تمرین ۲

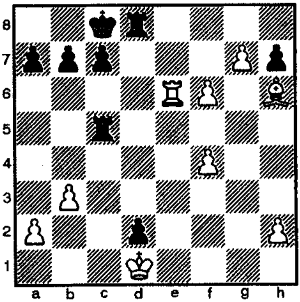


نوبت سفید

در تمرین ۳، سفید در این وضعیت تسلیم شد، زیرا دفاع مناسبی در برابر ♖c1+ .... پیدا نکرد. اما سفید می‌توانست نه تنها به این حمله پاسخ دهد بلکه حتی بازی را ببرد. چگونه؟

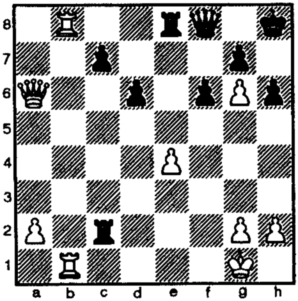
در تمرین ۴، سفید حرکت غلط 1.♕a8 را انجام داد و سیاه به تصور اینکه دفاعی ندارد تسلیم شد. ۱) سفید چگونه می‌تواند بازی را ببرد؟ ۲) بعد از ?1.♕a8 ، سیاه چگونه می‌تواند دفاع کند؟

تمرین ۳



نوبت سفید

تمرین ۴



نوبت سفید

فصل ششم

پوزیسیون

برای پیروزی در نبرد، شناختن پوزیسیون مهمترین شرط است. منظور از پوزیسیون، آرایش طرفین در صفحه و تأثیر آرایش دو طرف در یکدیگر و در خانه‌ها و خطوط است. هنگام بازی با هر حرکتی می‌کوشیم پوزیسیون خود را بهتر و قویتر و پوزیسیون حریف را بدتر و ضعیفتر کنیم، و از هر گونه نقطهٔ ضعیفی در موقعیت حریف بهره‌برداری کنیم. علائم و شواهد گوناگونی وجود دارد که براساس آنها می‌توان دریافت که آیا پوزیسیون موجود خوب است یا بد و آیا حرکتی که در نظر داریم با مقتضیات پوزیسیون سازگار است یا نه.

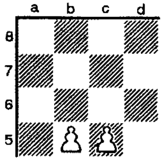
۶-۱. نقطه ضعف (خانه‌ها و پیاده‌ها)

پیاده‌ها اجزای اصلی پوزیسیون به شمار می‌آیند زیرا تحرکشان اندک است (و گاه بی‌تحرک‌اند، مثل موقعی که بلوکه باشند یا مسیر حرکتشان در کنترل حریف باشد) و معمولاً مدتی دراز در خانه یا خانه‌های اولیه باقی می‌مانند و به این ترتیب به پوزیسیون **سیمای** خاصی می‌بخشند که ما از آن به عنوان **استخوان‌بندی** یا **اسکلت** پوزیسیون تعبیر می‌کنیم.

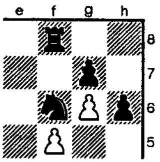
سوارها تحرک بیشتری دارند و گوشت و خون پوزیسیون را تشکیل می‌دهند، اما در مانورها، جابه‌جاییها و ترکیبها در محدودهٔ اسکلت پیاده‌ای عمل می‌کنند. به تعبیری، اسکلت پیاده‌ای اگر سالم باشد، اجزائی که به این اسکلت متکی‌اند حالت سالمتر دارند.

ساختمان پیاده‌ها به صورتهای گوناگونی قابل تصور است. پیاده‌ها گاه به صورت زنجیر قرار می‌گیرند و گاه به صورت دسته‌های مجزا. پیاده‌ها بیشتر به صورت متصل دیده می‌شوند و در مواردی نیز حالت منفرد یا ایزوله دارند. برای ارزیابی صحیح پوزیسیونهای مختلف، باید ویژگیهای مختلف آرایش پیاده‌ها را دانست.

در نمودارهای ۳۰۴ و ۳۰۵ پیاده‌ها متصل‌اند. پیاده‌های نمودار ۳۰۴ که درکنار یکدیگرند و دوشادوش عمل می‌کنند قدرت بسیار زیادی دارند. اگر هر کدام آنها حرکت کند از قدرت مشترکشان کاسته می‌شود. پیاده‌ای که از یار همدوش خود پیشی بگیرد، سبب می‌شود که هر دو راحت "بلوکه" و در نتیجه آسیب‌پذیر شوند. در نمودار ۳۰۵ خانهٔ f6 نقطهٔ قوت سیاه است و در اشغال اسب سیاه قرار دارد.



(۳۰۴)

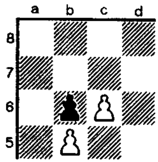


(۳۰۵)

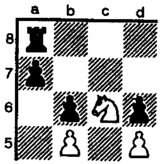
در نمودار ۳۰۵، حملهٔ سیاه برای گسستن زنجیر g6 و f5 علیه f5 صورت خواهد گرفت، زیرا f5 پایهٔ زنجیر و حلقهٔ ضعیف آن است.

پیادهٔ جلو افتاده همواره ضعیف نیست. گاه حریف نمی‌تواند این پیاده را بلوکه کند. گاه همین پیاده موقعیت نیرومندی پیدا می‌کند. در نمودار ۳۰۶ پیادهٔ جلو رفته سفید آزاد و رونده هم هست و همین بُرد سفید را تأمین می‌کند. در ضمن، پایهٔ زنجیر یعنی b5 در پناه b6 قرار دارد و از حملهٔ

روبه‌رو در امان است.



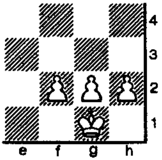
(۳۰۶)



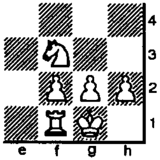
(۳۰۷)

اما به طور کلی، باید دانست که پیشروی پیاده سبب تضعیف خانه‌های جدید مجاور آن می‌شود، یعنی خانه‌هایی که قبلاً در کنترل پیاده بودند از کنترل آن خارج می‌شوند. در نمودار ۳۰۷، با حرکت پیاده‌های b و d سیاه، نقطهٔ c6 ضعیف شده است. معمولاً اگر سوار سبکی در این نقطه مستقر شود قدرتی در حدّ رخ پیدا می‌کند. اسب c6 در نمودار ۳۰۷ را با هیچ پیاده‌ای نمی‌توان دور کرد. تعویض سوار در این نقطه سبب می‌شود که سفید پیادهٔ رونده پیدا کند. پس سیاه ناچار است وجود اسب را در c6 تحمل کند و در برابر تهدیدهایی که صِرف حضور اسب پدید می‌آورد به دفاع بپردازد. کافی است یک سوار دیگر سفید با هماهنگی این اسب در صفوف سیاه رخنه و تهدید آفرینی کند. در این صورت، دفاع سیاه دشوار می‌شود. با استفاده از موقعیت اسب c6 می‌توان سوارهای دیگر را بسیج کرد. مثلاً می‌توان با خیال راحت رخها را در ستون c دوبله یا دوپشته کرد و در فرصت مناسب با حرکت دادن اسب ستون c را در اختیار گرفت و به عرضهای ۷ و ۸ نفوذ کرد.

حالا بپردازیم به مسئلهٔ نقطه ضعف در پوزیسیون قلعه یا **پوشش پیاده‌ای** شاه در برابر حملهٔ حریف.



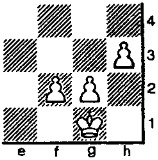
(۳۰۸)



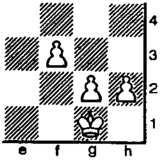
(۳۰۹)

قلعه موقعی محکم است که پیاده‌ها در خانهٔ اولیهٔ خود باشند و به صورت دیوار یا سد عمل کنند، مانند نمودار ۳۰۸. در پوزیسیون قلعه (نمودار ۳۰۹) نقطه‌های f2 و h2 با دو مهره و نقطهٔ g2 با یک مهره دفاع می‌شوند و حریف نمی‌تواند به آسانی به این دیوار حمله کند.

عموماً حرکت هر کدام از این پیاده‌ها نقطهٔ ضعفی در قلعه پدید می‌آورد. نقطهٔ ضعفی که با حرکت پیاده ایجاد شود همواره باقی می‌ماند، چون پیاده برخلاف مهره‌های دیگر نمی‌تواند به خانهٔ اولیهٔ خود برگردد تا ضعف را اصلاح کند.



(۳۱۰)



(۳۱۱)

در نمودار ۳۱۰ قلعه قدری ضعیف شده است. فرض کنید سفید اسبی در f3 دارد و سیاه پیاده‌هایی در h5 و g5. آشکار است که حرکت 1...,g4 برای سفید ناخوشایند خواهد بود، زیرا در صورت 2.hxg4, hxg4 ستون h باز می‌شود و اسب f3 نیز مجبور می‌شود حرکت کند و از حمایت خانهٔ h2 دست بکشد. اگر در جواب 1....,g4 سفید اسب را حرکت دهد، سیاه با 2...,gxh3 ستونی علیه شاه سفید می‌گشاید. در ضمن پس از 3.gxh3 ،

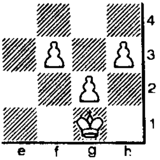
پیاده‌های سفید در f2 و h3 ایزوله و منفرد می‌شوند و ضعیف به حساب می‌آیند. پس پیادهٔ حرکت کردهٔ h3 هدف خوبی برای حملهٔ حریف به شمار می‌رود.

گاهی برای فرار از خطر مات در عرض اول (با سوارهای سنگین)، با حرکت h3 راه فرار یا گریزگاه یا منفذی برای شاه ایجاد می‌کنند. اگر این حرکت به هنگام احساس خطر یا به منظور اقدام مناسبی انجام شود سودمند است اما اگر صرفاً به قصد احتیاط و بدون محاسبهٔ عواقب آن صورت گیرد زیانبار از کار در می‌آید. انجام چنین حرکتی هم سبب تضعیف پوزیسیون شاه می‌شود و به حریف هدفی برای حمله می‌دهد و هم یک تمپوی با ارزش از کف می‌دهد. چنان که قبلاً هم گفته‌ایم، در اوایل بازی بهتر است با حرکتهای خود سوارها را گسترش دهیم.

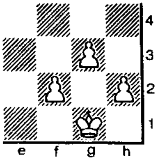
بحثی که کردیم عمدتاً به وسط بازی مربوط می‌شود و در این مرحله است که نقطه‌های ضعیف حساسیت می‌یابد. در نمودار ۳۱۱ حرکت f3 سبب تضعیف جدّی قطر g1–a7 شده است (نمودار ۱۶۵ مثال خوبی است). در ضمن، بهترین خانهٔ اسب را پیاده گرفته است. اما در آخر بازی ممکن است حرکت f3 مفید باشد زیرا به شاه امکان می‌دهد که از طریق f2 به سرعت از قلعه به مرکز صفحه برسد.

دو نمونهٔ دیگر از ضعف قلعه را در نمودارهای ۳۱۲ و ۳۱۳ می‌بینید.

(۳۱۳)



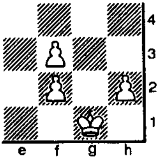
(۳۱۲)



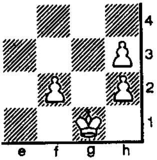
در نمودار ۳۱۲ خانه‌های سفید رنگ ضعیف محسوب می‌شوند. اگر فیلی در g2 باشد که قطرهای h1-a8 و f1-h3 را کنترل کند و خانه‌های f3 و h3 را پوشش دهد، تا حدود زیادی ضعف خانه‌های سفید رنگ جبران می‌شود. اصطلاحاً وقتی فیل در g2 و b2 (یا g7 و b7) گسترش می‌یابد، پوزیسیون یا فیل را **فیانکتو** یا جناحی می‌نامند.

پوزیسیون نمودار ۳۱۳ نمونهٔ بدتری است. خانه‌های سیاه رنگ ضعیف شده‌اند، قطرها بازند، و g3 **حفره** یا سوراخ مناسبی برای نفوذ سوارهای سیاه به شمار می‌رود.

در نمودارهای ۳۱۴ و ۳۱۵ اتصال پیاده‌ها از بین رفته است. پیاده‌ها هم منفردند و هم دوبله (مضاعف).

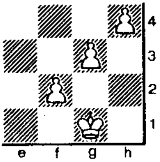


(۳۱۴)

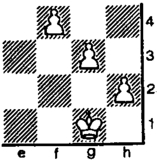


(۳۱۵)

دوبله شدن پیاده‌ها مخصوصاً در ستون رخ، آنها را بسیار ضعیف و کم ارزش می‌کند (نمودار ۳۱۵). در نمودار ۳۱٦ نیز پوزیسیون قلعه ضعیف شده است. قطرها بازند. سوارهای حریف ممکن است در f3 و g4 مستقر شوند.



(۳۱۶)



(۳۱۷)

پوزیسیون نمودار ۳۱۷ بدتر از پوزیسیون نمودار ۳۱٦ است، چون کاملاً باز است. هم قطرهایی علیه شاه سفید باز شده است و هم عرض دوم بی‌حفاظ شده است. در هر دو نمودار ۳۱٦ و ۳۱۷ پیاده‌های پیش افتاده ممکن است مورد حمله قرار گیرند و منفرد شوند.

خلاصه اینکه بعضی از پیاده‌ها، مانند پیاده‌های منفرد یا ایزوله، پیاده‌های دوبله، و پیاده‌های عقب مانده، اصولاً ضعیف‌اند زیرا وقتی مورد حمله قرار می‌گیرند از حمایت پیاده‌های خودی محروم‌اند و در نتیجه، برای دفاع از آنها باید مهره‌های با ارزشتری (سوارها) را وارد کارزار کرد که حاصل آن محدودیت سوارها و زمینگیر شدن آنها برای دفاع از پیاده‌هاست. پس این نوع پیاده‌ها نقاط ضعف به حساب می‌آیند. خانه‌هایی که در اثر حرکت پیاده‌ها ضعیف می‌شوند (مانند نمودارهای ۳۱۰ تا ۳۱۷) نقطه ضعف هستند (خانه‌هایی که نتوان آنها را با پیاده کنترل کرد ممکن است محل رخنهٔ سوارهای حریف شوند). البته همیشه نمی‌توان از این گونه ضعفها بهره‌برداری کرد چون این ضعفها جنبهٔ تئوریک یا نظری دارند و شاید در عمل قابل استفاده نباشند. لیکن در بیشتر مواقع وجود نقطه ضعف عواقب خطرناکی دارد که نمونه‌هایی از آن را بعداً بررسی می‌کنیم.

در ضمن، گاهی نه فقط این یا آن خانه بلکه مجموعه‌ای از خانه‌ها ضعیف می‌شوند. قبلاً مواردی از ضعف مجموعه‌ای از خانه‌ها را در مثالهایی از ضعف در عرضهای ۷ و ۸ یا ضعف در ستونهای تحت کنترل حریف دیده‌ایم. موارد دیگری نیز وجود دارد که در آنها مجموعه‌ای از خانه‌های همرنگ (مثلاً خانه‌های سفید رنگ یا سیاه رنگ) ضعیف می‌شوند.

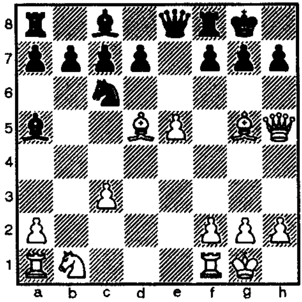
۶-۲. ضعفهای دائم و موقت. آرایش سوارها

آرایش غلط پیاده‌ها سبب ضعفهای دائمی و دراز مدت در پوزیسیون می‌شود، اما آرایش غلط سوارها سبب ضعفهای موقت می‌شود. ضعفهای موقت را باید برطرف کرد وگرنه ممکن است خطرناک شوند. سوارها باید تحرک داشته باشند و در حمله و دفاع همکاری کنند. در صورت ناهماهنگی سوارها ممکن است پوزیسیون ضعیفتر شود.

گاه در بازیها دیده می‌شود که بازیکنی در گسترش سوارها تأخیر می‌کند یا آنها را هماهنگ گسترش نمی‌دهد. در این صورت، نیروهای او در مقابله با سوارهای حریف قدرت کافی ندارند و بازی دشوار می‌شود. نمونهٔ امر در نمودار ۳۱۸ آمده است.

(۳۱۸)

چیگورین - شابلسکی



این پوزیسیون بعد از حرکت دوازدهم سیاه در یک بازی مکاتبه‌ای در سالهای ۱۸۸۴-۱۸۸۵ پدید آمده است. سفید یک پیاده عقب است اما در گسترش جلو افتاده است. سوارهای سفید فعالترند. اما گسترش سفید هنوز تکمیل نشده است و با مشکلاتی نیز روبه‌روست. پیادهٔ e5 زیر ضرب است و اسب b1 نیز اگر حرکت کند پیادهٔ c3 از دست می‌رود.

اما سفید پوزیسیون بهتری دارد و از این برتری گسترش باید فوراً استفاده کند وگرنه حریف فرصت می‌یابد که عقب‌ماندگی گسترشی اش را جبران

کند. اگر سفید ادامهٔ آرامی را در پیش گیرد، برتری‌اش از بین می‌رود و حتی به خاطر اینکه پیاده‌ای عقب است ممکن است وضع سیاه بهتر شود. در چنین حالتهایی که برتری موقت داریم، باید با حرکتهای قوی و فعال بازی را ادامه دهیم.

در پوزیسیون نمودار ۳۱۸، پوزیسیون قلعهٔ سیاه نیروی دفاعی کافی ندارد، پس می‌توان ضربه‌ای وارد کرد و حمله را ادامه داد.

13.♗f6!

اگر سیاه فیل را بگیرد، سفید با 14.♗e4 می‌برد. سفید با حرکت متن تهدید 14.♕g5,g6 و 15.♕h6 را به وجود آورده است.

13....,♘e7!

اسب سیاه هم به فیل d5 حمله کرده و هم در صورت 14.♕g5 در g6 مستقر می‌شود.

14.♘d2!

نیروهای ذخیره باید وارد بازی شوند.

14...,d6!

حرکت 14...,♘xd5 به دلیل 15.♕g5 خوب نبود. سیاه فرصت 14...,♗xc3 نیز نداشت زیرا

15.♘e4 ♗xa1 16.♗xg7! ♔xg7 17.♘f6

و سفید می‌برد.

15.exd6 ♘xd5 16.♕xd5 cxd6 17.♕xa5 gxf6

سیاه حملهٔ سفید را دفع کرده و در ضمن پیادهٔ اضافی‌اش را نیز حفظ کرده است، اما آرایش پیاده‌ای‌اش تضعیف شده است. پس سیاه ضعف

موقت خود را که عقب ماندگی گسترشی بود تا حدودی برطرف کرده اما ضعف دائمی (یعنی ضف در آرایش پیاده‌ای) پیدا کرده است. در ضمن، حملهٔ سفید هنوز ادامه دارد، اما این حمله مطابق با ضعف جدید حریف و تغییری که در پوزیسیون پدید آمده است صورت جدیدی به خود می‌گیرد.

18.♖ae1 ♕c6 19.c4!

سفید جلو پیشروی پیادهٔ d6 را می‌گیرد.

19...,♕c5 20.♕c3 ♗f5

سیاه برای رفع عقب‌ماندگی گسترشی بازی فعال را انتخاب می‌کند. در صورت 21.♕xf6 سیاه با 21....,♖fe8 در ستون e تصفیه می‌کند و می‌تواند به تساوی دست یابد.

21.♘b3! ♕b6 22.♘d4 ♗g6 23.f4 ♖fe8 24.f5 ♖xe1

در صورت 24...,♗h5 سفید 25.♖f4 می‌کند با تهدید g4.

25.♖xe1 ♗xf5

دیگر نمی‌شد فیل را نجات داد. در صورت 25...,♗h5، سفید 26.h3 و بعد 27.g4 می‌کرد.

26.c5! ♕xc5 27.♕xc5 dxc5 28.♘xf5 h5 29.♖e7 ♖d8

در صورت 29....,♖b8 سفید 30.♘h6+ می‌کرد.

30.♖xb7

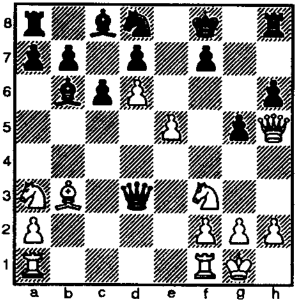
و سفید با سوار اضافی می‌تواند بازی را ببرد.

یک نمونهٔ دیگر از عقب‌ماندگی گسترشی و ناهماهنگی سوارها را در

نمودار ۳۱۹ ملاحظه می‌کنید.

(۳۱۹)

چیگورین - اشتاینیتس



۱۸۸۹

در پوزیسیون نمودار ۳۱۹، پیادهٔ d6 همچون گوه یا نیش در پوزیسیون سیاه عمل می‌کند. سیاه با راندن پیاده به c6 نقطهٔ d6 را ضعیف کرد و سفید پیاده را به d6 راند. این پیاده تا مدتی دراز مانع گسترش جناح وزیر سیاه می‌شود. جناح شاه سیاه نیز در اثر g5 تضعیف شده است. سفید برتری پوزیسیونی دائم دارد و همین امر کمبود یک پیاده را جبران می‌کند.

نکتهٔ دیگر در این پوزیسیون این است که پیاده‌های سفید با پیشروی زیاد خود از اردوگاه خودی دور افتاده‌اند و ضعیف شده‌اند. خانهٔ e6 نیز بلوکه شده و در اختیار سیاه است. آیا سیاه می‌تواند پیاده‌های سفید را نابود کند؟

ضعف موقعی اهمیت می‌یابد که حریف بتواند به آن حمله کند. ضعفی که نتوان به آن حمله کرد ضعف نیست. به نمودار ۹۲ نگاه کنید. پیاده‌های سیاه نیز مانند پیاده‌های سفید ضعیف هستند اما نیرویی وجود ندارد که به آنها حمله کند. از این رو، بحث دربارهٔ ضعف آنها موردی ندارد. اگر سفید فیل سفیدرو می‌داشت، آن‌گاه ضعف پیاده‌های سیاه اهمیت می‌یافت.

در نمودار ۳۱۹ سیاه فعلاً نمی‌تواند به فکر حمله به پیاده‌های سفید باشد. او قبل از هر کاری باید دفاع کند. در حال حاضر پیاده‌های سفید قوی‌اند، اما سفید **باید** حمله کند وگرنه در دراز مدت پیاده‌های او ضعیف

خواهند شد.

20.♖ad1!

حرکت ♘xg5 .20 به دلیل ♕f5 ,....20 خوب نبود. حرکت متن نقش پیادهٔ d6 را مؤثرتر می‌کند. مثلاً حالا اگر سیاه ♕g6 ,....20 کند، بعد از تعویض وزیرها، سفید پیاده را به e6 می‌راند و نهایتاً یک سوار می‌گیرد. پیاده‌های مهاجم با اینکه فعلاً ساکن‌اند نهایتاً می‌خواهند پیشروی کنند.

20...,♕h7 21.♘c2

سفید با استفاده از لاعلاجی حریف، تنها سوار خود را که نقش مؤثری ایفاء نمی‌کرد وارد بازی می‌کند.

21...,♔g7 22.♘cd4 ♕g6

تهدید سفید ♗c2 .23 بود. در صورت ♗xd4 ....22 سفید بعد از ♘xd4 .23 حرکت f4 را انجام می‌داد (پیادهٔ g5 یک سد به حساب می‌آید و سفید برای فعال کردن رخ f1 خود باید ستون f را باز کند) و سیاه نیروی کافی برای مواجهه با سوارهای سفید در اختیار نمی‌داشت. بازی چنین ادامه یافت.

23.♕g4 h5 24.♘f5+ ♔f8 25.♕xg5 ♕xg5 26.♘xg5 h4 27.♔h1 ♖h5 28.f4 ♘e6 29.g4 hxg3 30.♘xg3 ♖h6 31.♘xf7! ♔xf7 32.f5 ♔e8 33.fxe6 dxe6 34.♘e4

سیاه تسلیم شد، زیرا در صورت ♗d8 ,....34، بعد از

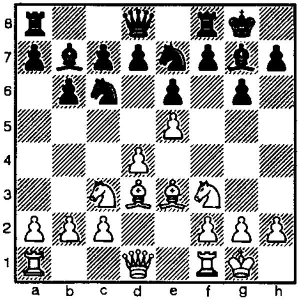
35.d7+ ♗xd7 36.♘d6+ ♔e7 37.♖f7+

مات می‌شود.

این نمونه‌ای عالی از هماهنگی سوارها بود.

برتری پوزیسیونی فقط به علت عقب‌ماندگی گسترشی حریف حاصل نمی‌شود. در بسیاری از موارد، طرفین سوارهای خود را به طور مساوی گسترش می‌دهند اما یکی از طرفین ممکن است پوزیسیون فعالتر یا محدودتری داشته باشد. به نمودار ۳۲۰ دقت کنید.

(۳۲۰)



در این پوزیسیون مهره‌های سفید در پنج عرض و مهره‌های سیاه در سه عرض قرار گرفته‌اند. اصطلاحاً می‌گوییم سفید آزادتر است و فضای بیشتری دارد. در نتیجه، سفید راحت‌تر می‌تواند با سوارهای خود مانور دهد.

سیاه فضای کمتری دارد، اما اگر پوزیسیون قلعه را با g6 تضعیف نمی‌کرد پوزیسیونی مستحکم داشت. فعلاً فیل g7 ضعف خانه‌های h6 و f6 را می‌پوشاند. سفید می‌تواند طرح زیر را در پیش بگیرد: وزیر را به d2 ببرد و بعد فیل را به h6. در این هنگام سیاه نباید فیل را در h6 تعویض کند زیرا وزیر سفید در h6 مستقر می‌شود و بعد از ♘g5 تهدید مات در h7 ایجاد می‌کند. به نفع سیاه است که فیلها در g7 تعویض شوند، هر چند که باز هم ضعفهایی در f6 و h6 وجود خواهد داشت. سفید با اسب نیز می‌تواند مانور دهد: ♘–e4–f6. سیاه نیز می‌تواند با ♘g8 از خانه‌های f6 و h6 دفاع کند. اما سفید بازی تهاجمی و فعالانه دارد و سیاه بازی تدافعی و انفعالی.

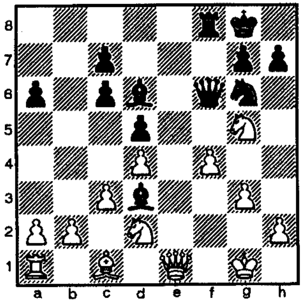
سفید می‌تواند با مانور فیل در h6 یک طرح وسیع را آغاز کند. مثلاً

می‌تواند با تحکیم موقعیت در مرکز با ♕d2 و ♖ad1 کار را شروع کند، و الی آخر. آزادی عمل سفید بیشتر است، مهره‌هایش فعالترند و اصطلاحاً می‌گوییم **ابتکار عمل** دارد.

حالا به پوزیسیونهای دیگری توجه کنید.

(۳۲۱)

اویوه - کرس



قهرمانی جهان، ۱۹۴۸

در نمودار ۳۲۱ سیاه به ازای پیاده وضع بهتری دارد. همهٔ سوارهایش گسترش یافته‌اند و آمادهٔ فرود ضربه‌اند. پوزیسیون قلعهٔ سفید ضعیف است (مانند نمودار ۳۱۷) و گسترش جناح وزیر نیز عقب افتاده است. سفید می‌خواهد با ♕e6+ وزیرها را تعویض کند و یکی از مهره‌های مهاجم را از صفحه خارج کند. البته نوبت حرکت با سفید نیست. سفید فقط یک حرکت کم آورده است وگرنه با ♘df3 و ♘e5 پوزیسیون خود را کاملاً تقویت می‌کرد.

سیاه نباید تعلّل کند. باید با استفاده از موقعیت بد اسب d2 (که راه فیل c1 را بسته است) دست به حمله بزند. سیاه قصد دارد در f4 یک سوار را قربانی کند، اما حرکت 19...,♘xf4 راه به جایی نمی‌برد. مثلاً

19...,♘xf4 20.gxf4 ♘xf4 21.♕e6+ ♔h8 22.♘df3

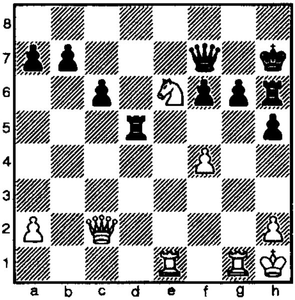
و سفید موفق به دفاع می‌شود. اما سیاه چنین ادامه داد:

19...,♗xf4! 20.gxf4 ♘xf4 21.♘df3 ♘e2+ 22.♔g2 h6 23.♕d2 ♕f5 24.♕e3 hxg5 25.♗d2 ♗e4

و حالا سفید بازندهٔ حتمی است. از این رو، سفید تسلیم شد.

در نمودار ۳۲۱ سیاه از ضعف خانه‌های سفید رنگ اطراف قلعهٔ سفید نیز بهره‌برداری کرد.

(۳۲۲)



حالتی که یک سوار به دلیل موقعیت نامناسب خود باعث خرابی پوزیسیون می‌شود (مانند اسب d2 در مثال قبلی) در بازیهای عملی زیاد پیش می‌آید. نمودار ۳۲۲ یک مثال ساده است:

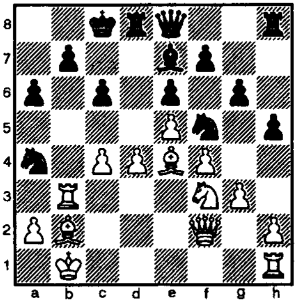
رخ در h6 موقعیت نامناسبی دارد. این رخ اگر در e7 یا d7 بود کاملاً قوی عمل می‌کرد. سفید از این موضوع بهره‌برداری می‌کند.

1.♘g5+ f×g5 2.f×g5

و رخ محکوم به فناست.

(۳۲۳)

چیگورین - والبرت



وین، ۱۸۹۸

بهره‌برداری از موقعیت نامناسب سوارها لزوماً با قربانی دادن صورت نمی‌گیرد. گاهی با مانورهای ساده نیز می‌توان بهره‌برداری کرد، مانند نمودار ۳۲۳.

اسب a4 موقعیت نامناسبی دارد. بعد از

23.♗a1! ♕d7 24.c5!

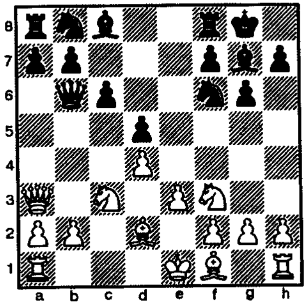
راه عقب‌نشینی اسب a4 بسته شده است.

24...,♕c7 25.♖c1 ♖d7 26.♕e1 ♖hd8 27.♕b4 ♘xc5 28.dxc5

و سفید با سوار اضافی بازی را برد.

به مثال بعدی در نمودار ۳۲۴ توجه کنید.

(۳۲۴)
فریمان - رابینوویچ



لنینگراد، ۱۹۳۴

سفید نشان می‌دهد که موقعیت وزیر در b6 نامناسب است:

10.♘a4 ♕d8 11.♘b6!

و حالا سفید تفاوت می‌گیرد، زیرا در جواب 11...,♕xb6 با 12.♗a5 وزیر سیاه را می‌گیرد.

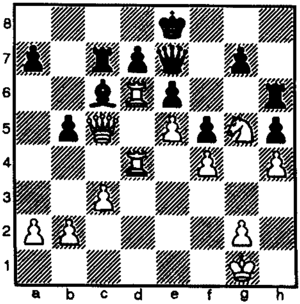
در این مثال به اهمیت آزادی عمل سوارها پی بردیم. هر دو فیل سفید خانه‌های مهمی را کنترل می‌کردند.

نمونه‌هایی از موقعیت نامناسب سوارها را دیده‌ایم. در حین بازی دقت کنید که مهره‌های خود را در نقاط قوی و مناسب قرار دهید تا تأثیر فعالانه‌ای در پوزیسیون حریف بگذارند.

در نمونه‌های زیر از ضعف حریف نه به طور آنی بلکه در دراز مدت بهره‌برداری می‌شود. ابتدا به نمودار ۳۲۵ توجه کنید.

در این پوزیسیون خانهٔ d6 ضعیف است و تقریباً همهٔ خانه‌های سیاه رنگ در اختیار سفید قرار دارد. قوای سفید علیه پیادهٔ عقب‌ماندهٔ d7 بسیج

(۳۲۵)
چیگورین - تینسلی



لندن، ۱۸۹۹

شده است. البته پیادهٔ d7 از حمایت کافی برخوردار است اما همین پیاده ارتباط دو جناح شاه و وزیر سیاه را قطع کرده است. مثلاً رخ h6 نمی‌تواند به جناح وزیر انتقال یابد و موقعیت نامناسبی دارد (مانند نمودار ۳۲۲). سیاه حرکت ♕d8 ,... را نیز نمی‌تواند انجام دهد زیرا جواب سفید ♘xe6 خواهد بود. در ضمن، فیل c6 آچمز است و سفید جناح وزیر سیاه را درهم می‌ریزد.

31.a4! ♔d8

در صورت 31....,a6، سفید 32.♕b6 می‌کرد. در صورت
31....,bxa4 32.♖xa4 ♗xa4 33.♕xc7
پیادهٔ a7 بی‌دفاع می‌شد و از بین می‌رفت و سیاه باز هم فضای کافی برای مانور نمی‌داشت.

32.axb5 ♗xg2 33.♕a3! ♗d5 34.♖a4 ♖b7 35.♖xa7 ♖xb5 36.♖dxd7+

سرانجام پیادهٔ بلوکه از بین رفت. حالا سفید در سه حرکت مات می‌کند.

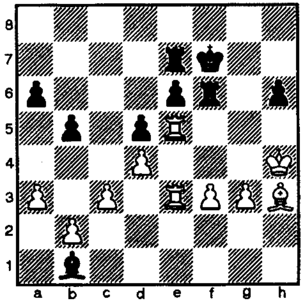
نمودار ۳۲۶ بی‌شباهت به نمودار قبلی نیست. استقرار رخهای سفید همانند مثال قبلی است و قوای او روی e6 متمرکز شده است. تفاوت مهم این است که این بازی در مرحلهٔ آخر بازی است. اگر سفید e6 را بگیرد

برتری پوزیسیونی او به برتری قوا تبدیل می‌شود، اما چگونه می‌توان e6 را گرفت؟

سفید نیروی دیگری ندارد که علیه e6 به کار گیرد. در چنین حالتی قاعدتاً باید با پیاده ضربه وارد کرد. اما راندن پیاده تا f5 به دلیل ♗xf5 ,... امکان ندارد. در صورت g4 و ♔g3 و بعد راندن

(۳۲۶)

سوروکین - لیسیتسین



مسکو، ۱۹۳۱

پیادهٔ f نیز راه فیل h3 مسدود می‌شود. در ضمن، در صورت f4، ممکن است سیاه با ♗e4 ,... ارتباط رخهای سفید را قطع کند.

سفید راه حل جالبی پیدا کرد. ارتباط پیاده‌های جناح وزیر را که به نظر غیرقابل نفوذ قطع کرد، سپس پیادهٔ d را آزاد کرد، و بعد با این پیاده به e6 ضربه زد. با هم ببینیم.

45.b3! ♗c2 [45..., ♗a2 46.f4 ♗xb3 (46..., ♗b1 47.c4) 47.f5] **46.c4 bxc4 47.bxc4 dxc4 48.d5!**

سفید طرح خود را اجرا کرد.

48..., ♖b7

دفاع با ♗f5 ,...48 بهتر بود.

49.♗xe6+ ♔f8 50.d6 ♗a4 51.♖c5 ♗d7 52.♖c8+! ♔g7

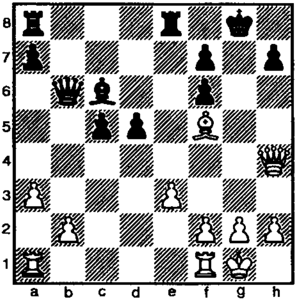
در صورت ♗xc8 ,...52 بعد از ♗xc8 .53، سیاه سوار از دست می‌داد.

53.♗xd7 ♖xd7 54.♖e7+ ♖f7 55.♖xd7

سیاه تسلیم شد. در صورت 55...,♖xd7 سفید با 56.♖c7 جواب می‌دهد.

(۳۲۷)

زاگوریانسکی - لویتین



مسکو، ۱۹۳۴

در نمودار ۳۲۷ از نقاط ضعف دیگری و بخصوص از نقاط ضعف قلعه بهره‌برداری می‌شود.

سفید می‌تواند h7 را بگیرد، اما بعد از عقب‌نشینی شاه سیاه به f8 و e7 ، رخهای سیاه ستونهای g و h را تسخیر می‌کنند و بازی طولانی در پیش خواهد بود. پس

1.♕h6

حالا سفید تهدید مات دارد:

2.♗xh7+ ♔h8 3.♗g6+ ♔g8 4.♕h7+ ♔f8
5.♕xf7+ مات

1....,♕c7

سیاه با دفاع از f7 تهدید مات را خنثی می‌کند. سفید باید رخی را وارد صحنه کند تا پیروز شود، اما پیاده‌های d5 و c5 (اصطلاحاً پیاده‌های آویزان) خانه‌های عرض چهارم را کنترل می‌کنند. در صورت پیشروی هر کدام از این دو پیاده، هر دو ضعیف می‌شوند.

2.♖ac1!, c4

جواب سیاه اجباری بود. اگر سیاه فیل c6 را حرکت می‌داد سفید با

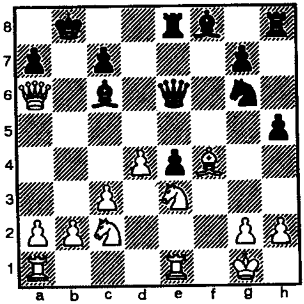
3. ♖×c5 ادامه می‌داد و وزیر را از دفاع خانهٔ f7 منحرف می‌کرد. حالا بعد از پیشروی پیادهٔ c ، خانهٔ d4 ضعیف شده است.

3. ♖cd1 ♖e5 4. ♗×h7+ ♔h8 5. ♖d4

سیاه تسلیم شد.

(۳۲۸)

چیگورین - اشتاینیتس



وین، ۱۸۹۸

در نمودار ۳۲۸ پیاده‌های سیاه همگی ضعیف‌اند چون پراکنده و منفردند و اصطلاحاً حالت جزیره‌ای دارند. اسب e3 پیادهٔ e4 را بلوکه کرده و سوار نیرومندی به شمار می‌رود. موقعیت شاه سیاه نیز متزلزل است. در ضمن، سفید یک پیاده جلو است.

سفید از تمام امکانات به خوبی بهره‌برداری می‌کند:

22. ♗×c7+! ♔×c7 23.d5 ♗×d5 24. ♕a5+ ♕b6

اگر ?24...، ♔c6 سفید با +25. ♘d4 جواب می‌داد. در صورت

24..., ♔d6 25. ♘×d5 ♕×d5? 26. ♖ad1

نیز سفید می‌برد.

25. ♕×d5

سفید پیاده‌های سیاه را یکی پس از دیگری گرفت.

25...., ♗d6 26. ♘d4 ♘f4 27. ♘b5+ ♔d7 28. ♕f5+ ♔d8 29. ♘×d6 ♕×d6 30. ♘c4 ♕c6 31. ♕×f4 ♕×c4 32. ♖ad1+ ♔c8 33. ♖d4 ♕c5

34.♖e×e4 ♖hf8 35.♕e3 ♖×e4 36.♕×e4 a5 37.♕e3 ♕f5 38.h3 g5 39.♖c4+ ♔b7 40.♖c5 ♕d7 41.♕e4+ ♔b6 42.♖d5 ♕c6 43.♕d4+ ♔b7 44.♖×a5

سیاه تسلیم شد.

مثالهایی که زدیم تمامی ویژگیهای استقرار سوارها را نشان نمی‌دهند، بکله صرفاً نشان‌دهندهٔ امکاناتی‌اند که در بازی پوزیسیونی وجود دارد و مبنای این نوع بازی را تشکیل می‌دهد، مانند ضعفهای دائم و موقت، استفاده از گسترش بهتر، بهره‌برداری از عقب‌ماندگی گسترشی حریف و موقعیت نامناسب سوارهای حریف، و امثال آن.

٦-٣ مرکز

یکی از اصول اساسی در استراتژی شطرنج عبارت است از مرکزیت و تصرّف مرکز، و نیز کسب امکاناتی در مرکز در صورتی که موقعیت حریف در مرکز خوب باشد. در ۳-۷-۳ تا حدودی اهمیت مرکز را نشان دادیم و در اینجا مفصلتر دربارهٔ آن بحث می‌کنیم.

منظور از **مرکز** محدودهٔ e4 ، d4 ، d5 و e5 است اما **مرکز وسیع** محدودهٔ داخل f3 ، f6 ، c6 و c3 را شامل می‌شود.

مرکز را یا با سوارها می‌توان گرفت یا با پیاده‌ها. به هر حال، برای گرفتن مرکز بهتر است ابتدا آن را با پیاده‌ها تسخیر کرد. این پیاده‌ها خانه‌های مهم را از دسترس حریف خارج می‌کنند و نقطهٔ اتکا سوارهای خودی می‌شوند. در این صورت، می‌توان سوارها را در مرکز مستقر کرد. با تصرف مرکز،

می‌توان به کمک پیشروی پیاده‌ها مرکز حریف را شکافت یا دست به اقداماتی در دو جناح زد. بدیهی است که انتقال سوارها از مرکز به هر دو جناح راحت است.

تصرف مرکز با سوارها در ابتدای کار عاقلانه نیست زیرا پیاده‌های حریف سوارهای ما را از مرکز خواهند راند. این مرکز دوام ندارد. البته ممکن است در اثر پیشروی پیاده‌ها و تعویض آنها نقاط ضعفی در محدودهٔ مرکزی پدید آید. در این حالت، وضع فرق می‌کند. فرض کنید سیاه پیادهٔ منفردی در d5 دارد. در این صورت، اگر اسب ما در d4 مستقر شود پوزیسیون بسیار خوبی خواهد داشت.

گاهی ممکن است مرکزی بدون پیاده و صرفاً متشکل از سوارها داشته باشیم. در این صورت، خانه‌های مرکزی در زیر ضرب سوارها قرار می‌گیرند و بازی پیچیده و حتی خطرناک می‌شود. در مورد مرکز پیاده‌ای نیز این حکم صادق است. روی‌هم‌رفته، مرکزی که از سوارها و پیاده‌ها تشکیل شود بهترین نوع مرکز به شمار می‌رود.

نقطه‌های ایده‌آل برای استقرار پیاده‌های مرکزی e4 و d4 است (e5 و d5 برای سیاه). در این حالت، تحرک سوارهای حریف کاهش می‌یابد، هر دو فیل ما دامنهٔ عمل خوبی می‌یابند، و اسبها در f3 و c3 بر خانه‌های مرکزی اثر می‌گذارند. حُسن چنین مرکزی در تحرک و قابلیت تهاجمی آن است. بسته به تداکارت خود می‌توانیم در هر لحظه با e5 یا d5 دست به حمله بزنیم.

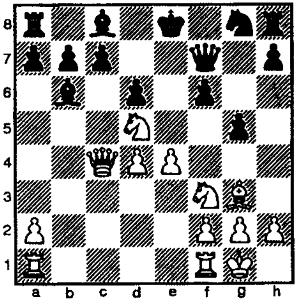
البته حریف به مرکز ما حمله می‌کند و می‌کوشد مهره‌ها را تعویض کند. شاید حریف بتواند یکی از پیاده‌های مرکزی ما را تضعیف کند. اگر فشار

مهره‌های حریف بر مرکز ما زیاد باشد، مجبور می‌شویم از مرکز خود دفاع کنیم.

در مثالهای زیر نمونه‌هایی از مرکز پیاده‌ای و طریقهٔ استفاده از آنها را می‌بینیم. نخست به نمودار ۳۲۹ توجه کنید.

(۳۲۹)

چیگورین - اشتاینیتس



لندن، ۱۸۸۳

در این پوزیسیون، سفید یک پیاده عقب است اما برتری واضحی دارد. سیاه در گسترش عقب افتاده است و در ضمن، جناح شاه او به دلیل انجام g5,.... تضعیف شده است. سوارهای سفید موقعیت مرکزی خوبی دارند و مرکز پیاده‌ای او نیز ایده‌آل است. باید دید که این مرکز ضعیف است یا قوی.

در ارزیابی هر پوزیسیون باید به تهدیدهای حریف توجه کرد. سفید می‌تواند 16. ♖ac1 بازی کند و پس از

16...,c6 17.♘xb6 axb6 18.♕b4

همزمان به d6 و b6 حمله کند و پوزیسیون سیاه را درهم بریزد. یک تهدید جدی عبارت است از تدارک برای راندن پیادهٔ e که در نتیجهٔ آن ستونهایی علیه شاه قلعه نرفتهٔ سیاه باز می‌شود.

اما سیاه نیز تهدیدهایی دارد که خواهیم دید.

15...,♗e6

سیاه می‌خواهد پس از تعویض در d5 مرکز پیاده‌ای سفید را از بین ببرد و بعد

قلعه برود. لحظهٔ حساسی است. آیا سفید می‌تواند طرح حریف را خنثی کند و از قدرت مرکز پیاده‌ای خود بهره‌برداری کند؟

16.♕a4+

وزیر با کیش از آچمزی خارج می‌شود.

16...,♗d7

جواب 16...,c6، به دلیل 17.♘xb6 غلط بود. در صورت
16....,♕d7 17.♘xb6 cxb6 18.♕a3

وضع سفید خوب بود.

17.♕a3 ♖c8

سیاه تهدید ♘xb6 را خنثی کرده است. اما سفید با تهدیدهای قوی تاکتیکی به تحقق استراتژی خود کمک کرده است. او در حرکتهای بعدی مرکز پیاده‌ای خود را باز هم تقویت می‌کند و صفوف حریف را درهم می‌ریزد.

18.♖fe1 g4 19.♘xb6 axb6 20.♘d2 ♗e6

در صورت 20....,♘e7 سفید !21.e5 و 22.♘e4 می‌کرد.

21.f4 gxf3

وگرنه سفید f5 و بعد e5 می‌کرد.

22.♘xf3 ♘e7 23.e5

سفید به هدف خود رسید و از مرکز پیاده‌ای نیرومند برای گشودن خطوط استفاده کرد (البته گاهی از مرکز نیرومند پیاده‌ای برای حمله در جناح استفاده می‌شود. نمونهٔ آن را در نمودار ۴۱۷ خواهید دید). بازی چنین ادامه یافت.

23....,fxe5 24.dxe5 d5 25.♖f1 ♘f5 26.♘d4 ♕g6

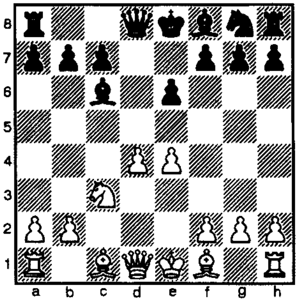
27.♘xf5 ♗xf5 28.♗h4 c5 29.♖f3 ♔d7 30.♖af1 ♖hf8 31.♖g3 ♕h6 32.♗f6 ♗e6 33.♕a7! ♔c7 34.♖b3 ♔d7 35.♕xb6 ♖c6 36.♕xb7+ ♖c7 37.♕a6!

سیاه تسلیم شد.

در این مثال از مرکز نیرومند پیاده‌ای به درستی استفاده شد. اگر مرکز پیاده‌ای محکم نباشد و مجبور شویم تا مدتی از آن دفاع کنیم، به رغم ظاهر زیبای آن با دشواریهایی روبه‌رو می‌شویم. مثال بعدی در نمودار ۳۳۰ گویای این مطلب است.

(۳۳۰)

پیلزبری - چیگورین



پترزبورگ، ۱۸۹۵

آخرین حرکت سفید 7.e4 بود. ظاهراً حرکت خوبی است چون مرکز ایده‌آل به وجود می‌آید، اما آیا این مرکز به قدر کافی حمایت شده است؟ نتیجهٔ کار نشان می‌دهد که 7.e3 بهتر بود. چیگورین چنین ادامه داد.

7...,♗b4 8.f3

باز هم به نظر می‌رسد که پیادهٔ e4 از حمایت کافی برخوردار شده است، اما

8....,f5!

بعد از این ضربه، پیادهٔ e4 دیگر قابل دفاع نیست. حرکت 9.♕d3 با جواب 9....,♘f6 مواجه می‌شود، و در ضمن راه فیل را نیز وزیر خودی می‌بندد. سفید یا باید 9.exf5 بازی کند یا باید 9.e5 کند. در هر دو حالت،

مرکز سفید ضعیف می‌شود.

9.e5

ادامهٔ زیر مشکوک بود:

9.exf5 exf5 10.♗c4 ♕h4+ 11.g3 ♕e7+ 12.♔f2 (12.♕e2 ♗xf3) o–o–o

زیرا حالا سیاه تهدید ♕f6,.... و ♗c5,.... را می‌داشت. اما بعد از ادامهٔ متن، خانهٔ d5 در اختیار سیاه قرار می‌گیرد و پیادهٔ d4 بلوکه می‌شود.

9....,♘e7! 10.a3 ♗a5 11.♗c4 ♗d5! 12.♕a4+

ادامهٔ زیر خوب نبود:

12.♗xd5 ♘xd5 13.♗d2 ♕h4+ 14 ~ ♕xd4

12....,c6 13.♗d3

باز هم بعد از

13.♗xd5 ♘xd5 14.♗d2

سیاه امکان 14...,b5 و 15....,♕h4+ را داشت.

13...,♕b6!

با تهدید 14...,♗b3.

14.♗c2 (14.b4 ♕xd4) **♕a6!**

تهدید سیاه 15....,b5 است.

15.♗d1 (15.b4 ♕c4 16.♗b2 ♗b6) **♗c4! 16.f4 o–o–o 17.♗e3 ♘d5 18.♗d2 ♘b6 19.♕c2 ♖xd4**

پیادهٔ d4 سقوط کرد و سیاه با برتری کسب شده خیلی زود بازی را برد.

20.♖c1? ♗d3 21.♕b3 ♘c4

و حالا تهدید ♘xd2 ,.... و ♗c4 ,.... سبب تلفات بیشتری در قوای سفید می‌شود.

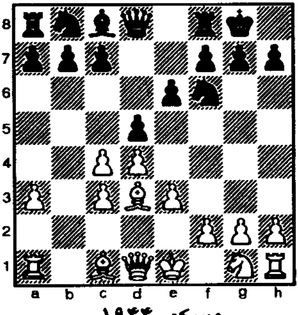
پس بهتر بود که سفید در حرکت هفتم به 7.e3 قناعت می‌کرد و به گسترش خود ادامه می‌داد. بعد از 7.e5، مرکز پیاده‌ای سفید در زیر ضربه‌های سیاه در هم شکست. سیاه ابتدا به این مرکز حمله کرد، در آن ضعف به وجود آورد و سپس آن را از بین برد.

نکتهٔ مهم استقرار فیل سیاه در c6 بود. اگر این فیل مثلاً در c8 بود، برتری سفید جای چون و چرا نداشت.

یک نوع برتری در مرکز که رایجتر است موقعی حاصل می‌شود که پیاده‌های سفید در e4 و d4 و پیادهٔ سیاه در e6 یا d6 باشد. برتری سفید از آزادی عمل فیلها و اسبها ناشی می‌شود.

استقرار پیاده‌ها در مرکز انواع مختلفی دارد. خیلی وقتها پیاده‌های طرفین یکدیگر را بلوکه می‌کنند و نوعی تعادل ظاهری در مرکز برقرار می‌شود. اما اگر پیاده‌ها تحرک داشته باشند، مرکزی که از حمایت سوارها برخوردار باشد بسیار خطرساز می‌شود. به نمودار ۳۳۱ توجه کنید.

(۳۳۱)
کوتوف - لیلیانتال



مسکو، ۱۹۴۴

سفید با پیاده‌های خود زیاد بازی کرده است و در گسترش سوارها عقب

افتاده است. سیاه تصمیم می‌گیرد که بازی را باز کند.

7...,e5

هدف سیاه این است که 8.dxe5 را با !8....,dxc4 پاسخ دهد. در ضمن سیاه ممکن است پیاده را به e4 براند و فیلهای سفید را از بازی خارج کند.

8.♘e2!

سفید آماده می‌شود تا برای کسب برتری پوزیسیونی یک پیاده قربانی کند. او قدرت مرکز خود را در آینده به طور دقیق ارزیابی کرده است.

8...,e4 9.♗c2 dxc4

ادامهٔ بازی نشان می‌دهد که سیاه می‌بایست با 9...,c6 پیادهٔ پیشکشی را نپذیرد.

10.♘g3 ♖e8 11.0–0 c5 12.f3! cxd4 13.cxd4 exf3 14.♕xf3 ♕d5 15.♕f4 ♘c6 16♗b2

تکلیف بازی از لحاظ استراتژیکی معلوم شده است. سیاه در برابر تهدید خوفناک e4 پاسخی ندارد. ادامهٔ

16....,c3 17.♗xc3 ♕c4 18.♖ac1

نیز بی‌فایده است.

16....,♘h5 17.♕h4! g6 18.♘xh5 ♕xh5 19.♕f6! ♕d5 20.e4 ♕e6 21.♕f4 ♘d8 22.♔h1

البته حرکت 22.d5 به دلیل +22...,♕b6 درست نبود.

22...,♕g4 23.♕f2

حالا سیاه در برابر تهدید ♕f6 و d5 بی‌دفاع شده است. سیاه با ترکیب

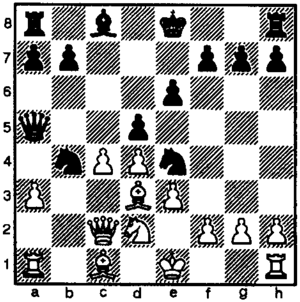
غلطی که می‌زند. باخت خود را تسریع می‌کند.

23...., ♗f5 24.h3 [24.exf5? ♖e2] **♕h5 25.♗d1 ♕g5 26.exf5**

حالا سیاه سوار عقب است.

(۳۳۲)

ورلینسکی - کیریلوف



مسکو، ۱۹۳۱

در نمودار ۳۳۲، آخرین حرکت سیاه ♘xb4 ,....11 بود. تصور سیاه این بوده که پس از عقب‌نشینی وزیر، اسب را با فیل d3 تعویض کند و وضع خوبی به دست آورد.

اما سفید حرکت غیرمنتظرهٔ **12.axb4!** را بازی کرد و یک تفاوت قربانی داد و در نتیجه یک بهمن پیاده‌ای در مرکز به راه انداخت. بازی چنین ادامه یافت:

12..., ♕xa1 13.♘xe4 dxe4 14.♗xe4 f5 15.♗d3 ♗d7 16.o–o ♕a4 17.♕b2 o–o 18.♗d2 ♕c6 19.f3 ♖ac8 20.♖c1

حرکت 20.♖a1 دقیقتر بود.

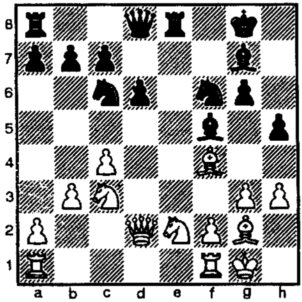
20...., ♗e8 21.b5 ♕c7 22.♖a1 b6 23.♗b4 ♖f6 24.♕a3 ♖h6 25.♗d6 ♕d8 26.♗f4 g5 27.♗e5 ♖a8 28.c5! ♖g6 29.♕b3 ♗f7 30.c6 g4 31.f4 h5 32.e4! h4 33.♕c2 ♖f6 34.c7!

سیاه تسلیم شد.

در این مثال، سفید با دو فیل فعال خود از پیاده‌ها حمایت کرد اما سیاه به علت بسته بودن ستونها نتوانست از رخهای خود استفادهٔ مناسبی بکند. در آینده باز هم نمونه‌هایی از مرکز پیاده‌ای و مبارزه با آن را خواهیم دید. در مثال بعدی، نمونه‌ای از مرکز متشکل از سوارها را بررسی می‌کنیم.

(۳۳۳)

باتوینیک - لیلیانتال



لنینگراد، ۱۹۴۱

در نمودار ۳۳۳ طرفین پیاده‌ای در مرکز ندارند و تمام خانه‌های مرکزی زیر ضرب سوارهای طرفین است. کدام طرف برتری دارد؟

نقطهٔ d5 در کنترل سفید است و نقطهٔ e5 را سیاه در اختیار دارد. در ضمن سیاه خانهٔ e4 را نیز با سوار کنترل می‌کند. از لحاظ آرایش پیاده‌ای وضع سفید اندکی بهتر است. پیادهٔ d6 در مرکز به نفع سیاه عمل می‌کند اما همین پیاده دست و پا گیر هم هست. در ضمن، جناح شاه سیاه ضعیف شده و در صورت تعویض فیل f5، نقطهٔ g6 ضعیف می‌شود.

آخرین حرکت سیاه 16...h5 بود. این حرکت ضعفی ایجاد کرد اما اجباری بود زیرا سفید قصد داشت در فرصت مناسب با g4 و بعد g5 سوارهای سیاه را از صحنهٔ مرکز خارج کند و در آینده سوارهای خودش را در خانه‌های مرکزی بنشاند.

حالا سفید مانورهای دقیقی را آغاز می‌کند تا فشار را در خانه‌های

مرکزی افزایش دهد.

17.♖ae1 ♕d7 18.♔h2 ♔h7 19.♗g5

سفید قصد دارد اسب را به f4 و d5 برساند. سیاه آمادهٔ c6,..... می‌شود.

19....♘e5 20.♘f4

البته ادامهٔ

20.♗xb7 c6

خوب نبود، زیرا سیاه تهدید ♕xb7,.... و ♘f3+ .... پیدا می‌کرد.

20....,c6 21.♗xf6 ♗xf6 22.♘e4 ♗e7 23.♕c3 ♕c7

سفید تهدید c5 و متزلزل کردن موقعیت اسب در e5 را به وجود آورده بود. تعویض در e4 همیشه وضعی به وجود می‌آورد که سیاه مجبور شود مدتها از g6 دفاع کند. حالا سفید سوارهای سیاه را از مرکز می‌راند و خودش مرکز را اشغال می‌کند و بعد تهدیدهایی علیه شاه سیاه شکل می‌گیرد.

24.♘e2 ♖ad8 25.f4 ♘f7 26.♘d4 ♘h6

در صورت عقب‌نشینی فیل از f5، سفید امکان f5 پیدا می‌کرد. به نظر باتوینیک حرکت ♕c8,....26 بهتر بود. در اینجا سفید به هدف خود رسیده است و در جنگ بر سر خانه‌های مرکزی پیروز شده است. او اسبها را در مرکز مستقر کرده و آمادهٔ فرود آوردن ضربه شده است.

27.♘g5+

سیاه تسلیم شد.

در صورت ♔g8 ,....27، سفید ♘xf5 .28 و بعد ♘e6 .29 می‌کرد (روشن است که حرکت ♖ad8 ,...24 خوب نبوده). در صورت

27..., ♗xg5 28.fxg5 ♘g8 29.♘xf5 gxf5 30.♖xf5

نیز برد سفید حتمی است چون هم یک پیاده جلو است و هم امکانات حمله دارد.

این نمونه‌ای کلاسیک از جنگ سوارها در مرکز بود، و پیچیدگیهای این نوع جنگ را که مستلزم مانورهای سنجیده است نشان داد.

۶-۴. قدرت سوارها و دو فیل

دربارهٔ نقش پوزیسیون در قدرت مهره‌ها قبلاً صحبت کردیم. در فصل ۳ دیدیم که گاهی پیاده در یک خانه مانده به ترفیع (در ستون c و f) در برابر وزیر کاملاً مقاومت می‌کند. پوزیسیونهایی را دیدیم که در آنها سوارهای کم‌ارزش‌تر با سوارهای با ارزش‌تر برابری می‌کردند و حتی گاهی بر آنها برتری داشتند. البته چنین حالاتی عمومیت نداشتند، اما در فصل ۵ دریافتیم که این حالات استثنائی هم نیستند. قدرت سوارها بستگی مستقیم به نقش آنهادر این یا آن پوزیسیون دارد. خطرها و تهدیدهایی که سوار خلق می‌کند سبب افزایش ارزش آن می‌شود. کلاً در ترکیب، سوارها را نمی‌توان با ارزش مطلق آنها سنجید، چرا که گاهی یک یا حتی چند سوار برای نیل به مقصود قربانی می‌شوند.

اما غیر از پوزیسیونهای ترکیبی، در جنگهای پوزیسیونی هم ارزش سوارها گاه کمتر و گاه بیشتر می‌شود. قدرت هر مهره‌ای در مانورهای پوزیسیونی معمولاً کم یا زیاد می‌شود.

قدرت سوار موقعی زیاد می‌شود که یا در مرکز مستقر شود یا خطوط عمل آن باز باشد. قدرت مهره در اثر تهدیدهایی که می‌تواند ایجاد کند

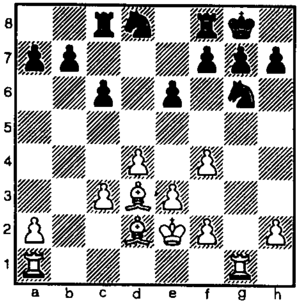
فزونی می‌گیرد و هر قدر خطر این تهدیدها زیادتر باشد قدرت مهره بیشتر می‌شود. مثلاً فرض کنید پیادهٔ سفید در h6 است و پیادهٔ g سیاه یا در g6 است یا از بین رفته است. پیاده در h6 ممکن است قدرتی همانند فیل پیدا کند (مثل حالتی که تهدید مات در g7 یا عرض هشتم وجود دارد). یا اسبی که در صفوف حریف لنگر بیندازد ممکن است قدرت یک رخ را پیدا کند.

اگر مسیر عمل مهره بسته باشد و تحرک آن کم شود، قدرت مهره کاهش می‌یابد (مانند فیلی که در پشت زنجیر پیاده‌ای خودی محبوس شود). قدرت مهره در حاشیهٔ صفحه و موقعیتهای محدود نیز کاهش می‌یابد.

در فصل ۳ در قسمت "نقش پوزیسیون در تناسب قوا" دیدیم که فیل و اسب گاه ضعیفتر و گاه قویتر از حد متعارف عمل می‌کنند. در ضمن، دیدیم که معمولاً دو فیل قویتر از دو اسب یا اسب و فیل است. در نمودارهای ۳۳۱ و ۳۳۲ نیز اهمیت دو فیل را دریافتیم.

(۳۳۴)

لاسکر - چیگورین



هیستینگز، ۱۸۹۵

بد نیست حالتی را نیز بررسی کنیم که در آن دو اسب بر دو فیل برتری دارند. در نمودار ۳۳۴ سفید برتری خوبی دارد. هم دو فیل دارد و هم در مرکز پیاده‌های نیرومندی دارد. بازی را با تفسیر لونفیش پی می‌گیریم.

برای استادان امروزی که بازیهای پوزیسیونی چند نسل رامطالعه و بررسی کرده‌اند، بردن بازی با مهرهٔ سفید کار چندان دشواری نیست. سفید

ایده‌های خوبی برای بهره‌برداری دارد. مثلاً

17.♗c1 c5 18.♗a3 b6 19.♖ab1

یا

17.f5 e×f5 18.♗×f5 ♖c7 19.c4

فیلها را باید فعال کرد، به همین دلیل سفید باید صحنه را باز کند. لاسکر با آنکه قهرمان جهان بود طرح غلطی را انتخاب کرد:

17.♖g3 c5 18.♖ag1?

حرکت 18.f5 لازم بود، اما لاسکر طرح سیاه را در نظر نگرفته است.

18...,c4! 19.♗c2 f5!

پیاده‌های مرکزی سفید متوقف شده‌اند. فیلهای سفید دامنهٔ عمل خود را از دست داده‌اند اما اسبهای سیاه پایگاههای خوبی در d5 و e4 خواهند داشت.

20.♗c1 ♖f7 21.♗a3 ♖c6 22.♗c5 ♖a6!

سیاه می‌خواهد سفید را به a4 وا دارد تا فیل c2 محدودتر شود. در صورت

22...,a6 23.♗a4 b5 24.♗c2

سفید بعد از ♖b1 می‌توانست با a4 تهدیدهایی پدید آورد.

23.a4 ♘c6 24.♖b1 ♖d7 25.♖gg1 ♘ge7 26.♖b2 ♘d5 27.♔d2 ♖a5?

این اتلاف وقت است. تهدید ♖×c5 ,... مصنوعی است چون بعد از d×c5، اسب سیاه خانهٔ جهش مناسبی نخواهد داشت. بهتر بود سیاه به طرح استقرار اسبها در نقاط مناسب ادامه می‌داد. مثلاً ♘f6 ,...27 و ♘e7 .... و سپس ♘ed5 ,.... و سرانجام ♘e4 ,... می‌کرد. این مانور سفید را مجبور به انجام f3 می‌کرد و چشم‌اندازه‌های تازه‌ای برای سیاه ایجاد می‌شد.

28.♖gb1 b6 29.♗a3.g6 30.♖b5? ♖a6!

در صورت تعویض رخها، ستون a برای سفید باز می‌شد.

31.♗c1 ♘d8 32.♖a1 ♘f7 33.♖bb1 ♘d6

سیاه طرح خود را ادامه داده است و می‌خواهد اسبها را در d5 و e4 مستقر کند، اما سفید دو تمپوی مهم از دست داده است و سیاه یک امکان تاکتیکی در اختیار دارد. بعد از

33...g5! 34.f×g5 ♘×g5

سفید دیگری نمی‌توانست با f3 مانع استقرار اسب در e4 شود. در صورت

35.♗b2 ♘e4+ 36.♗×e4 f×e4

پوزیسیونی حاصل می‌شد که در آن اسب برتر از فیل بود. به هر حال، سیاه از این امکان غفلت کرد.

34.f3 ♘f7 35.♖a3!

خطر برای سفید g5,... بود، زیرا او بعد از تعویض در g5 نمی‌توانست از f3 دفاع کند. با این حرکت، پیادهٔ c3 دفاع پیدا کرده است و شاه سفید می‌تواند از دفاع از c3 آزاد شود، و در عین حال بازی متقابل جالبی در آستین پرورانده است.

35....,g5?

سیاه احساس خطر نمی‌کند و پوزیسیون را باز می‌کند. بهتر بود اسب را دوباره به d6 می‌برد و رخ را به f7 برمی‌گرداند تا مانع پیشروی e4 شود.

36.♔e2!

سیاه انتظار ادامهٔ زیر را داشت:

36.f×g5 ♘×g5 37.♔e2 ♖g7 38.e4 f×e4 39.f×e4 ♘f6

که بازی نویدبخشی به او می‌داد.

36...,g×f4

تهدید سفید عبارت بود از

37.f×g5 ♘×g5 38.e4

که یک سوار می‌گرفت.

37.e4! ♘f6 38.♗×f4!

در صورت

38.e×f5 e5! 39.d×e5 ♘×e5 40.♗×f4 ♘d3

سیاه امکانات متقابل پیدا می‌کرد.

38...,♘h5 39.♗e3 f4!

سیاه می‌خواهد اشتباهات خود را جبران کند و دوباره پوزیسیون بسته‌ای به وجود آورد که به ضرر فیلهای سفید است.

40.♗f2 ♖a5!

ادامهٔ زیر خوب نبود:

40...,e5 41.♖g1+ ♔f8 42.d×e5 ♘×e5 43.♖g5

چون سیاه سوار از دست می‌داد.

41.♖g1+ ♔f8 42.♖aa1

این مانور بیهوده است. سفید می‌بایست با 42.e5! راه فیلهای خود را باز کند.

42...,e5!

سیاه پوزیسیون را می‌بندد.

43.♖ab1 ♘g7 44.♖b4 ♖c7 45.♗b1 ♘e6 46.♖d1 ♘ed8! 47.♖d2?

اشتباه نهایی و قطعی سفید. البته ادامهٔ 47.♗c2 به دلیل 47....,♘c6 خوب نبود چون در صورت ?48.♖xc4 سیاه تفاوت می‌گرفت. ادامهٔ 47.d5 نیز به علت 47....,♘d6 بد بود چون اسبها بر فیلها برتری می‌یافتند. ادامهٔ درست این بود:

47.dxe5 ♘c6 48.♖b5 ♖xa4 49.e6

یا

48....,♖xb5 49.axb5 ♘cxe5 50.♖d5 ♔e7

و ممکن بود بازی تا مدتی ادامه یابد.

47....,♘c6! 48.♖b5 ♖xa4 49.dxe5 ♘fxe5 50.♗h4 ♖g7 51.♔f2 ♖g6 52.♖dd5 ♖a1! 53.♗d8 ♘d3+!

این یک ترکیب زیباست. حالا سیاه تهدید ....,♘cb4 دارد.

54.♗xd3 cxd3 55.♖xd3 ♖ag1!

ایدهٔ ترکیب روشن می‌شود. تهدید ماتی .....,♖6g2+ وجود دارد.

56.♖f5+ ♔e8 57.♗g5

در صورت

57.♖xf4 ♖6g2+ 58.♔e3 ♖e1+

سفید مات می‌شد.

57....,♖6xg5

سفید تسلیم شد.

در این بازی سیاه استادانه از اسبهای خود استفاده کرد، اما یکی از علل پیروزی سیاه اشتباهات سفید بود. اگر سفید اشتباه بازی نمی‌کرد فیلهای او

قادر به قدرت نمایی می‌شدند. برتری دو فیل در شطرنج عموماً یک برتری پایدار است.

در انتهای این بحث تذکر می‌دهیم که عموماً دو فیل بر دو اسب ترجیح دارد زیرا هماهنگی دو اسب دشوار است و ایجاد موانع پیاده‌ای برای بازی با دو اسب ضرورت دارد. اما برتری دو فیل در برابر فیل و اسب بسیار کمتر و حتی گاهی منتفی می‌شود.

۶-۵. ارزیابی پوزیسیون

در پایان فصل حاضر، به جمعبندی مباحث می‌پردازیم. مثالهایی را دیده‌ایم که کلاً بعضی از ویژگیهای نبرد پوزیسیونی را نشان دادند. در ارزیابی کلی هر پوزیسیون، با توجه به مباحث قبلی، باید به چند مسئله توجه کرد.

در ابتدا تناسب قوا را می‌سنجیم و اگر نیروها مساوی نباشند (مثلاً یک پیاده عقب باشیم) باید ببینیم که آیا می‌توان از طریقی، مثلاً با ایجاد حمله یا تلاش برای کسب برتری پوزیسیونی، امکان جبران به وجود آورد یا نه.

در مرحلهٔ بعد وضع گسترش خود را بررسی می‌کنیم، و سوارهای گسترش یافته، موقعیت آنها و میزان تحرکشان، خطوط باز، و امثال اینها را در نظر می‌گیریم.

سپس موقعیت خود را در مرکز و سایر نقاط مهم و مواضع نبرد، مانند موقعیت شاه و پوشش قلعه را بررسی می‌کنیم.

و سرانجام تهدیدهای طرفین، میزان جدی بودن این تهدیدها و شیوه‌های حمله و دفاع را در نظر می‌گیریم.

مشکل بتوان گفت که شطرنجباز این بررسیها را به چه گونه‌ای و ترتیبی

در ذهن انجام می‌دهد، اما کلاً شطرنجبازان با تجربه همهٔ مسائل فوق را در نظر می‌گیرند. شطرنجبازان خوب همهٔ این مسائل را ضمن ارزیابی کلی پوزیسیون و توجه دقیق به نکته‌های مختلف، به سرعت بررسی می‌کنند. مثلاً در بازیهای سیمولتانه یا همزمان که در آن استاد همزمان با تعداد زیادی شطرنجباز مبارزه می‌کند، این نوع ارزیابی پوزیسیونی برای او ضروری است. ارزیابی صحیح را هر شطرنجبازی که بخواهد مدارج ترقی را طی کند باید فراگیرد.

فصل هفتم

بازی شطرنج

۷-۱. کلیات

در فصلهای قبل با دانستنیهای عمومی و اصول استراتژی و تاکتیک آشنا شدید و با مثالهای متعدد به درستی این اصول پی بردید. اما در تمام مثالها با پوزیسیونهای آماده‌ای سروکار داشتیم که در آنها نحوهٔ استقرار سوارها و پیاده‌ها ما را به طرح مشخصی رهنمون می‌شد.

اما در عمل باید این پوزیسیونها را ایجاد کرد و بازی را طبق طرحی که ریخته می‌شود ادامه داد. در این باره نیز قبلاً به اختصار بحثهایی کردیم.

از اینجا به بعد قصد ما آشنا شدن با اصول بازی شطرنج و طرحریزی صحیح و نیز آشنایی بیشتر با قدرت تاکتیکی مهره‌ها در شرایط مختلف است، و رفته رفته نبرد کامل را از ابتدای بازی تا انتهای آن بررسی می‌کنیم.

برای یادگیری بهتر، بازی را طبق تقسیم‌بندی خاصی که شرح می‌دهیم مطالعه می‌کنیم.

۷-۲. مراحل سه‌گانهٔ بازی

بازی را عموماً به سه مرحله تقسیم می‌کنند: شروع بازی یا گشایش، وسط بازی، و آخر بازی.

گشایش یا شروع بازی عبارت است از گسترش اولیهٔ نیروها و وارد کردن آنها به کارزار. مهمترین مسئله در گشایش عبارت است از بسیج قوا، و کنترل یا تسخیر خانه‌ها و خطوط مهم به توسط نیروها. در مرحلهٔ گشایش

عموماً نبرد اصلی به قصد تصرف مرکز (که قبلاً دربارهٔ اهمیت آن صحبت کردیم) و رفع موانع گسترش برای خود و ایجاد موانع گسترش برای حریف صورت می‌گیرد.

در وسط بازی نبرد دامنه‌دارتر می‌شود (مگر آنکه یکی از طرفین با اشتباه فاحش خود بازی را زود ببازد).

اگر در وسط بازی تکلیف نبرد روشن نشود، بازی وارد مرحلهٔ نهایی یا آخر بازی می‌شود. در این مرحله در اثر تعویضهای بسیار، پوزیسیونهای نسبتاً ساده‌ای پدید می‌آید.

هر مرحله از مرحله‌های سه‌گانه‌ای که گفتیم ویژگیهایی دارد. مرحلهٔ گشایش معمولاً هنگامی تمام می‌شود که سوارهای سبک گسترش یافته باشند، شاه به قلعه رفته باشد، وزیر آمادهٔ حرکت شده باشد، و رخها به ستونهای مرکزی e و d یا f و c دسترسی یافته باشند. همزمان با این تحولات، بازی وارد مرحلهٔ جدیدی می‌شود که ما آن را وسط بازی می‌خوانیم. در این مرحله، نیروها با قدرت بیشتری وارد نبرد می‌شوند. بعد از تعویضهای بسیار و کاسته شدن از قوای طرفین، شاه می‌تواند در صورت لزوم از حصار خود خارج شود و فعالانه در بازی شرکت کند. این مرحله را آخر بازی می‌خوانیم. در مرحلهٔ آخر بازی معمولاً مسئلهٔ اصلی ایجاد پیادهٔ آزاد یا رونده و ترفیع آن است و شاه به اجرای این امر کمک فراوان می‌کند.

بازیهای عملی لزوماً در برگیرندهٔ هر سه مرحله نیستند، و حتی تعیین مرز دقیق میان این سه مرحله دشوار است. گاهی مرحلهٔ اول و مرحلهٔ دوم به سرعت سپری می‌شوند و نمی‌توان بین این دو حد و مرزی قائل شد. مرحلهٔ دوم و مرحلهٔ سوم نیز ممکن است قابل تمایز نباشند و گاهی یکی از این دو

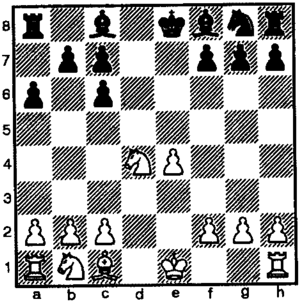
اصلاً نقش نمی‌بندد (در حالاتی حتی هیچکدام از این دو مرحله ایجاد نمی‌شوند). در چند بازی کوتاه که در آغاز کتاب مشاهده کردید، در همان مرحلهٔ شروع بازی تکلیف کار روشن شد و دیگر شاهد وسط بازی و آخر بازی نبودید (البته علت آن اشتباه فاحش یکی از طرفین در همان شروع بازی بود).

اکنون یکی از گشایشها را که در تئوری شطرنج به واریاسیون (شاخهٔ) تعویضی در بازی اسپانیایی معروف است بررسی می‌کنیم.

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5 a6 4.♗×c6 d×c6 5.d4 e×d4 6.♕×d4 ♕×d4 7.♘×d4

سفید این شاخهٔ گشایشی را برمی‌گزینند تا در آخر بازی از برتری پیاده‌ای خود (چهار پیاده در جناح شاه در برابر سه پیاده) بهره‌برداری کند. آرایش پیاده‌ای سیاه در جناح وزیر معیوب شده است و او برتری پیاده‌ای در این جناح ندارد. حالا صحنهٔ بازی را بررسی می‌کنیم. (نمودار ۳۳۵).

(۳۳۵)



اما نباید تصور کرد که بازی وارد مرحلهٔ آخر بازی شده است و بنابراین لزومی به قلعه رفتن نیست. اگر چنین تصور کنیم و شاه را در مرکز نگه داریم، ممکن است خطراتی ما را تهدید کند. سیاه بعد از **7...♗d7** قلعهٔ بزرگ می‌رود و رخ او را وارد ستون d می‌شود و او با برخورداری از دو فیل ممکن است حمله‌ای را علیه شاه قلعه نرفتهٔ سفید سازمان دهد. نمودار ۳۳۵ یک وسط بازی بدون

حضور وزیرهاست و البته ممکن است بعد از چند تعویض بـه آخـر بـازی تبدیل شود. اما سفید نباید خیال کند که تعویضها حتمی‌اند و او لزوماً بـاید وارد آخر بازی شود. در نمودار ۴۵۹ (بـازی لاسکـر - کـاپابلانکا) کـه از پوزیسیون نمودار ۳۳۵ ناشی شد، حتی هنگامی که بازی تمام می‌شود شاهد مرحلهٔ آخر بازی نیستیم و تکلیف کار در وسط بازی روشن می‌شود.

برای درک بهتر این نکته به مثال زیر توجه کنید.

سفید : بلاونتس

سیاه : لیسیتسین

دهمین دورهٔ قهرمانی شوروی، تفلیس ۱۹۳۷

1.d4 ♘f6 3.♘f3 d5 3.c4 ♗f5 4.♕b3 ♘c6

قصد سیاه این است که اگر سفید 5.♕xb7 بازی کرد، با

5...., ♗d7 6.♘c3 ♖b8 7.♕a6 ♘b4

ادامه دهد.

5.♘c3 e5

سیاه قبل از تکمیل گسترش خود به فعالیت عجولانه روی می‌آورد.

6.cxd5 ♘b4

نمی‌توان با قاطعیت گفت که در کجا شروع بازی خاتمه یافته و وسط بازی آغاز می‌شود.

7.e4!! ♘xe4 8.♗b5+ c6 9.dxc6 bxc6 10.♘xe5 ♗e6 11.♘xc6! ♕b6

در صورت 11...., ♗xb3، سفید با

12.♘xb4+ ♔e7 13.♘c6+

ادامه می‌داد.

12.♘xb4+ ♕xb5 13.♕xe6+ fxe6 14.♘xb5 ♗xb4+ 15.♔e2 ♔d7

و حالا سفید با دو پیادهٔ اضافی مرحلهٔ آخر بازی را خواهد برد.

در بازیهای عملی، کمتر پیش می‌آید که مرز مرحله‌های مختلف روشن نباشد، اما در هر بازی، هر سه مرحله با یکدیگر ارتباط واقعی دارند و عموماً آخر بازی از وسط بازی و وسط بازی از گشایش ناشی می‌شود و هر مرحله‌ای در مرحلهٔ بعد از خودش اثر می‌گذارد.

در نظر اول شاید تصور کنید که برای یادگیری مراحل سه گانهٔ بازی باید از مرحلهٔ اول یا گشایش کار را شروع کرد و بعد وسط بازی و آنگاه آخر بازی را فرا گرفت. اما به نظر ما این ترتیب یادگیری صحیح نیست. الزام‌آورترین مرحلهٔ بازی مرحلهٔ گشایش است و این مرحله به مرحله‌های دیگر حالت و هویت می‌دهد و بی‌تردید بغرنجترین مرحله هم هست و پوزیسیونهای گوناگون از آن پدید می‌آید. اگر پوزیسیونهای مختلف را بشناسیم و قواعد و اصول وسط بازی و آخر بازی را بدانیم، یادگیری شروع بازی ساده‌تر می‌شود، چون در آن صورت در مرحلهٔ شروع بازی خواهیم فهمید که به چه جهتی حرکت می‌کنیم و به کجا می‌رسیم.

پس بهتر است یادگیری را از آخر بازی آغاز کنیم. سپس وسط بازی را بهتر یاد می‌گیریم و بعد مطالعهٔ گشایشها را با شناخت و آگاهی بهتری انجام می‌دهیم. در ضمن، آخر بازی را در قیاس با دو مرحلهٔ دیگر بهتر می‌توان فرا گرفت. اگر معلوماتمان در آخر بازی کافی باشد، کار ما در وسط بازی ساده‌تر می‌شود. مثلاً در انتقال از وسط بازی به آخر بازی راحت‌تر تصمیم

می‌گیریم. اگر در وسط بازی برتری پوزیسیونی داشته باشیم و حمله در دست ما باشد و در صورت انتقال به مرحلهٔ آخر بازی این برتری را از دست بدهیم، طبیعی است که از تعویض مکرر سوارها خودداری می‌کنیم و نمی‌گذاریم بازی وارد مرحلهٔ آخر بازی شود تا احیاناً برد را از دست بدهیم.

همچنین، اگر پوزیسیونهای خوب و بد وسط بازی را بشناسیم در مسائل گشایشی با مشکلات کمتری مواجه می‌شویم (دیدیم که گاه در گشایشها باید ویژگیهای آخر بازی و آرایش پیاده‌ای طرفین را دانست). اگر نتوانیم پوزیسیونهای آخر بازی (یا وسط بازی) را خوب اداره کنیم چه فایده‌ای دارد که در مرحلهٔ وسط بازی (یا شروع بازی) برتری کسب کنیم و بعد نتوانیم از این برتری بهره بگیریم.

پس، ترتیب آموزش عبارت است از ۱) آخر بازی، ۲) وسط بازی، و ۳) گشایش.

در ضمن، توصیه نمی‌کنیم که تا پیش از فراگیری تمامی مطالب کتاب حاضر بازی شطرنج را شروع نکنید. برعکس، توصیه می‌کنیم که قدرت و معلومات خود را در بازیهای متعدد بیازمایید و به تدریج فصلهای بعد را مطالعه کنید.

از این پس مطالب آموزنده‌ای فرا می‌گیرید که راهنمای شما در بازیهایتان خواهد بود. اطلاعات و اصولی که به آخر بازی، وسط بازی و شروع بازی مربوط می‌شوند همواره در مسابقات به کار شما می‌آیند.

در پایان فصل حاضر که درآمدی بر بخش دوم کتاب به شمار می‌رود، خوب فکر کنید که آیا مطالب بخش اول را که مبنای آموزش اصولی بوده است به خوبی فراگرفته‌اید یا نه؟

فصل هشتم

آخر بازی

۸-۱. ایده‌های اساسی آخر بازی

با آغاز مرحلهٔ آخر بازی، سیمای کلی بازی دگرگون می‌شود. تهدیدهای ماتی، حمله به شاه، ضربه‌های تاکتیکی و نظایر آن تقریباً حدّت خود را از دست می‌دهد. شاه دیگر به حمایت دائمی مهره‌های خودی نیاز چندانی ندارد و خود می‌تواند در بازی فعالانه شرکت کند. حتی عدم فعالیت شاه نوعی نابخردی است و طرفی که شاه او در نبرد مشارکت فعالانه نداشته باشد در واقع یک سوار کمتر دارد.

در آخر بازی، قدرت پیاده‌ها بسته به امکان ترفیع آنها دگرگون می‌شود. قدرت سوارها نیز در صورت افزایش فضا و تحرک آنها دگرگون می‌شود. بخصوص نقش رخها اهمیت می‌یابد زیرا قبلاً فقط در بعضی از ستونهای باز فعالیت می‌کردند اما در آخر بازی فعالیت آنها بسیار بیشتر می‌شود.

اصول استراتژی و تاکتیک در آخر بازی نیز اهمیت خود را حفظ می‌کنند. در آخر بازی، به دلیل کاهش تعداد سوارها، انواع محدودیتهایی که قبلاً شرح دادیم و نیز خطوط باز برای آزادی عمل سوارها اهمیتی بیش از پیش می‌یابد. اهمیت انواع ضعفهای پوزیسیونی نیز در آخر بازی بیشتر می‌شود.

در آخر بازی، بهره‌برداری از برتری کمّی و پوزیسیونی یا تلاش برای کسب چنین برتریهایی اهمیت خود را حفظ می‌کند. ترفیع پیاده در آخر بازی یک هدف اساسی است و نبرد طرفین عمدتاً بر سر همین مسئله است.

تلاشهایی چون حمله به نقاط ضعیف و شکافتن زنجیر پیاده‌ای به همین قصد است. تمامی امکانات و تمامی روشها برای تمرکز قوا (بخصوص مرکزیت شاه و اسب که در مقایسه با مرکزیت سوارهای دوربرد اهمیت بیشتری دارد)، محدودیت سوارهای حریف، تأمین فضای کافی برای سوارهای خودی، و روشهایی چون کسب تمپو، ایجاد تسوگتسوانگ، استفاده از مثلث خانه‌ها، خانه‌های متناسب، و امثال آن اهمیت بسیار زیاد می‌یابد. (فرض ما بر این است که خواننده مباحث فصلهای ۲ و ۳ و ۴ را فراگرفته است.)

در آخر بازی تعداد مهره‌ها کمتر است و صحنه ظاهر ساده‌ای دارد اما همواره ایده‌های گوناگون و ریزه‌کاریهای بسیار وجود دارد. آخر بازی مستلزم دقت فراوان، محاسبهٔ دقیق، توجه به جزئی‌ترین ویژگیها و کوچکترین تمپوهاست. در وسط بازی، تاکتیک اهمیت بیشتری دارد و محاسبهٔ واریاسیونها و شاخه‌ها، تهدیدها و ترکیبها مهمتر است. اما در آخر بازی، استراتژی اهمیت بیشتری می‌یابد. آخر بازی به خاطر ویژگیهایی که دارد عمدتاً جنبهٔ پوزیسیونی دارد. در وسط بازی قوهٔ تخیل شطرنجباز نقش مهمی بازی می‌کند، اما در آخر بازی، منطق حرف اول را می‌زند.

بحث فوق جنبهٔ کلی دارد اما نمی‌توان آن را در همهٔ آخر بازیها عمومیت داد زیرا در آخر بازی نیز گاه به موقعیتهای حادّ، ترکیبها و ضربه‌های تاکتیکی برخورد می‌کنیم. اما بیشتر آخر بازیها همان گونه‌اند که در فوق گفتیم. در آخر بازی، ترکیب حالت خاصی دارد چون عموماً به قصد کسب برتری کمّی یا مات کردن نیست.

در بحثهای آینده، در مثالهای گوناگون با این بحثها آشناتر می‌شویم. یکی از فعالیتهایی که قبلاً شناخته‌ایم، شکافتن یا گسستن زنجیر پیاده‌ای به

قصد ایجاد پیادهٔ آزاد است. یک نمونهٔ جالب آن را در نمودار ۳۳۶ می‌بینیم.

سیاه چنین ادامه داد:

56....,b5

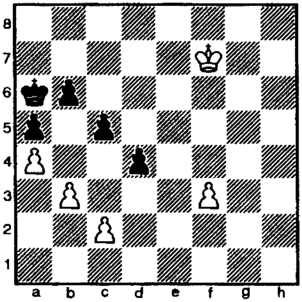
واضح است که این تنها امکان سیاه است، اما ادامهٔ بازی نشان می‌دهد که پوزیسیونهای ظاهراً ساده به چه محاسبه‌های دقیقی نیاز دارند.

57.a$_x$b5+ ♔b6!!

این ترکیبی است مخصوص آخر بازی. سیاه b5 را نمی‌گیرد. هدف حرکت سیاه در ادامهٔ بازی روشن می‌شود:

(۳۳۶)

زوبارف - گریگوریف



لنینگراد، ۱۹۲۵

58.♔e6 a4! 59.b$_x$a4

موضوع تا حدی روشن شده است. شاه سیاه در b5 نبوده و در نتیجه در معرض کیش نیست. سیاه بدون از دست دادن تمپو یک پیادهٔ آزاد به دست می‌آورد و زودتر وزیر درست می‌کند.

59....,c4 60.f4 d3

و سیاه می‌برد. سیاه در حرکت پنجاه و هشتم 58....,c4 بازی نکرد، زیرا سفید با

59.b$_x$c4 a4 60.♔d6!

و بعد +61.c5 ادامه می‌داد. اما اگر سفید به جای 58.♔e6، حرکت 58.♔g8 یا 58.f4 را بازی می‌کرد، جواب صحیح سیاه 58....,c4 بود

(خودتان امتحان کنید). بررسی ادامهٔ زیر نیز سودمند است:

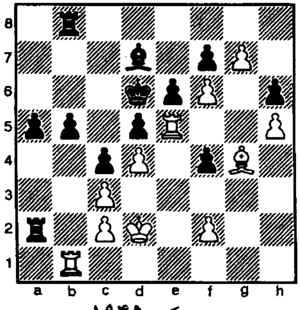
58.♔e7! a4! 59.bxa4 c4 60.f4 d3 61.cxd3 cxd3 62.f5 d2 63.f6 d1=♕ 64.a5+

و بعد 65.f7 به نظر شما در این ادامه حرکت صحیح سیاه در حرکت ۶۴ چیست؟

در نمودار ۳۳۷، هدف ترکیب ایجاد دو پیادهٔ متصل و رونده است. پیاده‌های متصل وقتی به خانهٔ ترفیع نزدیک شوند از رخ قویتر می‌شوند.

(۳۳۷)

پانوف - زاگوریانسکی



مسکو، ۱۹۴۵

سفید چنین ادامه داد:

43.♖g5!! hxg5

در صورت 34....♖g8، سفید 35.♖g6!! می‌کرد، با تهدید 36.♖xh6 و 37.♖h8.

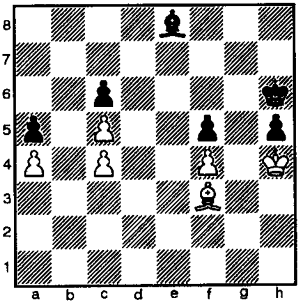
35.h6 b4 36.h7 bxc3+ 37.♔c1 ♖ab2 38.♖xb2 cxb2+ 39.♔b1 ♗a4 40.♗d1 f3 41.h8=♕

سیاه تسلیم شد.

در دو مثال فوق، هدف ترکیب کسب برتری پوزیسیونی بود و برتری پوزیسیونی حاصل سبب برد شد. ابتکار عمل و بازی فعال در آخر بازی در برابر انفعال و محدودیت حریف بسیار مهم است. به نمونهٔ بعدی توجه کنید.

در پوزیسیون نمودار ۳۳۸ سیاه مجبور است همزمان از c6 و h5 دفاع کند. واضح است که سیاه در تسوگتسوانگ است. اگر نوبت سیاه باشد فوراً

(۳۳۸)



می‌بازد. مثلاً

1.... ♗f7 2. ♗xc6 ♗xc4 3. ♗e8!

اما نوبت حرکت با سفید است و مسئلهٔ مهم کسب تمپو یا تفویض نوبت حرکت به حریف است. فیل سفید خانه‌های بسیار برای مانور دارد (f3، g2و h3) اما فیل سیاه ندارد (فقط e8و d7). حالا منطق حرکتهای بعدی را درمی‌یابیم.

1. ♗g2 ♗d7 2. ♗h1 ♗e8

حرکتهای ♔g6 ....1 و ♔h6 ....2 نیز به همین پوزیسیون می‌انجامید. شاه سیاه حرکتی جز اینها نداشت زیرا می‌بایست کنترل g5 را از دست ندهد، وگرنه شاه سفید از همین خانه رخنه می‌کرد.

3. ♗f3

هدف سفید تأمین شد.

3.... ♗d7 4. ♗xh5 ♗c8 5. ♗e8 ♗b7 6. ♗d7 ♔g6

سیاه پیادهٔ h5 را از دست داده و هنوز پوزیسیونی غیر فعال دارد. حالا سفید باید شاه خود را به e5 برساند.

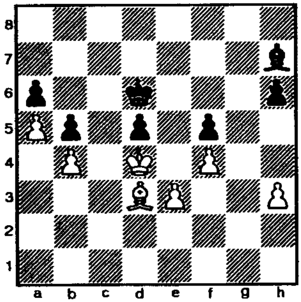
7. ♔g3 ♔f6 8. ♔f3 ♔g6 9. ♔e3 ♔f6 10. ♔d4 ♗a8 11. ♗c8

فیل سیاه محبوس شده و محکوم به مرگ است. سفید با تصرف e5 بازی را

می‌برد.

مثال بعدی در نمودار ۳۳۹ از دو جهت جالب توجه است: یکی آنکه اگر ایده‌های این نوع آخر بازیها را بدانیم بازی برای ما بسیار ساده‌تر می‌شود، و دیگر آنکه دانستن یک ایدهٔ کلی کافی نیست و در هر پوزیسیونی باید ویژگیهای همان پوزیسیون را در مدّ نظر داشت.

(۳۳۹)



در پوزیسیون نمودار ۳۳۹ نبرد علیه d5 و f5 فایده‌ای برای سفید ندارد. سفید باید نقطه ضعف دیگری در بازی سیاه ایجاد کند، یعنی سیاه را به ....h5 وا دارد.

1.h4 ♗g6 2.♗c2 h5

این حرکت سیاه اجباری بود.

درصورت ♗h7 ....2 ، سفید با 3.h5 جواب می‌داد و آنگاه سیاه مجبور می‌شد با شاه بازی کند و شاه سفید از e5 یا c5 نفوذ می‌کرد. بعد از حرکت متن حرکت ♗d1 .3 فایده‌ای ندارد چون بعداز

3.♗d1 ♗e8! 4.♗f3 ♗f7!

نوبت حرکت با سفید خواهد بود. سفید باید دقیقتر بازی کند تا تمپوی لازم را بگیرد.

3.♗d3! ♗h7 4.♗f1!

حالا دیگر سفید می‌برد.

4....,♗g8 5.♗e2 ♗f7 6.♗f3

در چند مثال فوق برخی از ایده‌های اساسی را که در تمام آخر بازیها

اهمیت دارند (صرف نظر از تعداد مهره‌ها) به وضوح و دقت تمام دیدیم. در ضمن، دریافتیم که هر مهره یا سواری در آخر بازیهای خاصی روشهای خاص و ایده‌های خاصی را دنبال می‌کند. هر چه با این روشها و ایده‌ها بیشتر آشنا شویم، آخر بازیها را بهتر بازی می‌کنیم.

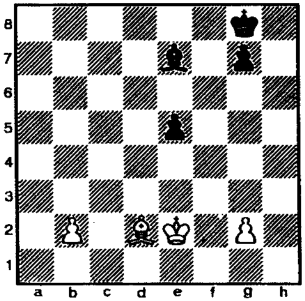
۸-۲. تحقق برتری

چنانکه قبلاً گفتیم، یک مسئلهٔ مهم در آخر بازی این است که برتری حاصل در وسط بازی را به برد تبدیل کنیم یا در موقعیت نامناسب بتوانیم بازی را نجات دهیم و به تساوی برسیم.

وجود پیادهٔ آزاد یا رونده و تحرک یا پیشروی آن اهمیت فراوان دارد. نوآموزان باید توجه کنند که در هنگام تحقق بخشیدن به برتری از هرگونه شتابی باید اجتناب کرد.

یک مسئله مهم دیگر این است که در صورت مساعد بودن شرایط، ابتدا باید برتری پوزیسیونی را افزایش داد و با آرایش مناسب مهره‌ها موقعیت خود را تقویت کرد، و آنگاه با اطمینان بیشتر و مخاطرات کمتر به تحقق برتری پرداخت. برای مثال، نمودار ۳۴۰ را بررسی می‌کنیم.

(۳۴۰)



بحثی نیست که سفید برتری دارد. پیادهٔ آزاد b دور دست‌تر است و خطرناکتر از پیادهٔ e است.

نوآموزان معمولاً در چنین وضعیتهایی فوراً پیاده را می‌رانند. اما این کار

درست نیست. مثلاً

1.b4 ♔f7 2.b5? ♔e6 3.b6? ♔d5 4.b7? ♗d6 5.♗e3 ♗b8

تهدید 6.♗a7 برطرف شده و شاه سیاه به c6 می‌رود و نهایتاً بازی مساوی می‌شود. البته در صورت

4.♗e3 ♗d6! 5.♔d3

کار سیاه دشوارتر می‌شد اما باز هم بازی مساوی می‌بود. چون سیاه شاه خود را به مرکز صفحه آورده است، امکانات دفاعی خوبی کسب می‌کند.

روش درست برای سفید این است که ابتدا پوزیسیون خود را تقویت و موقعیت سیاه را محدود کند. مثلاً

1.♗c3 ♗d6

اگر فیل به f6 می‌رفت کاملاً محدود می‌شد و نمی‌توانست پیادهٔ b را کنترل کند. بعد از حرکت متن، سفید باید شاه خود را به مرکز برساند و با حمله به e5 سیاه را تحت فشار بگذارد.

2.♔e3 ♔f7 3.♔e4 ♔e6

حالا سفید می‌تواند پیادهٔ b را براند.

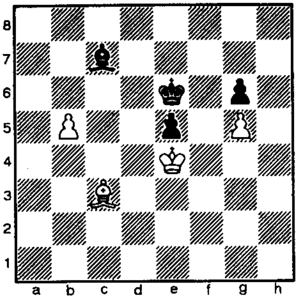
4.b4 ♗c7 5.b5 ♔f6

سیاه می‌خواهد جواب 6.♔d5 را با ♔f5 ,....6 بدهد.

6.g4 ♔e6 7.g5 g6

نمودار ۳۴۰ الف موقعیت طرفین را بعد از حرکت هفتم نشان می‌دهد. حالا مقدمات کار سفید پایان گرفته است و مرحلهٔ نهایی را باید با دقت ادامه داد. سفید باید طرح صحیح را پیدا کند. در آخر بازیها، معمولاً مسائل را با

(الف ۳۴۰)



توجه به طرحهای استراتژیکی می‌توان حل کرد، اما محاسبهٔ شاخه‌ها و ادامه‌ها نیز اهمیت بیشتری می‌یابد.

اگر سفید حرکت انتظاری **8.♗b2** را انجام دهد، سیاه **8....,♗d6** می‌کند. البته ادامه

8....,♗d8 9.♗xe5 ♗xg5 10.b6

به ضرر سیاه بود. اما ادامهٔ متن را باید دقیقاً محاسبه کرد.

9.b6 ♗c5 10.b7 ♗d6 11.♗a3 ♗c7

در صورت 11....♗b8 حرکت 12.♗c5 به ضرر سیاه تمام می‌شود. مثلاً 12....♗c7 را سفید با 13.♗a7، یا 12....♔d7 را با 13.♔d5 جواب می‌دهد. البته این وضع اندکی دیگر حاصل می‌شود.

12.♗b4 ♗b8 13.♗c5 ♔d7 14.♔d5

ظاهراً نتیجهٔ کار خوب است.

یک ادامهٔ دیگر را امتحان می‌کنیم:

8.♗b2 ♗d6 9.b6 ♗b8

به جای 9....♗d6 قبلی.

10.♗a3 ♔d7 11.♔d5 e4 12.♗c1 ♗h2 13.♗e3 ♗g3

بعد چه باید کرد؟ در صورت 14.♔xe4، سیاه با 14....♔c6 می‌کوشد فیل خود را با پیادهٔ g5 تعویض کند و پیادهٔ b6 را با شاه بگیرد. پس پیاده به

b7 نرسیده است و نتوانسته‌ایم به پوزیسیونی برسیم که در ادامهٔ قبلی حاصل می‌شد (ادامهٔ ♝c5 ...9). گویا مسئله زیاد هم ساده نیست. باید طرح قویتری پیدا کنیم. اگر فیل را در e3 مستقر کنیم چه می‌شود؟

8.♗d2 ♝b8 9.♗e3 ♝c7

حرکت ♝d6 ,...9 به علت ♗a7 .10 خوب نبود.

10.♗c5 ♝b8

و حالا بعد از

11.b6 ♚d7

با همان واریاسیون قبلی مواجه می‌شویم.

به جستجو ادامه می‌دهیم. باید بی‌آنکه پیادهٔ e5 را از زیر ضرب فیل خارج کنیم، پیاده را به b7 برسانیم. در این حالت، سیاه فلج می‌شود و لازم نیست شاخه‌های مختلف را محاسبه کنیم. اگر فیل را به g3 ببریم چه می‌شود؟ به نظر می‌رسد دقیقترین خانه برای فیل را پیدا کرده‌ایم، زیرا شاه سیاه نیز دیگر نخواهد توانست به d6 برود. پس

8.♗e1 ♚d6 9.♗b4+ ♚e6 10.♗c5 ♝b8

قبلاً هم در یکی از ادامه‌ها به این پوزیسیون رسیده بودیم اما در آن موقع طرح صحیحی برای ادامهٔ بازی پیدا نکرده بودیم.

11.♗f2 ♚d6 12.♗g3 ♚e6

ادامهٔ

12....♚c5 13.♗xe5 ♝a7 14.♗d4+

برای سیاه غلط بود.

13.b6 ♝d6 14.b7 ♝b8 15.♗h2

یک حرکت انتظاری. سیاه مجبور است با فیل حرکت کند.

15....♗d6 (15....♗c7) **16.♗g1 ♗b8 17.♗c5**

به پوزیسیون دلخواه رسیده‌ایم و نوبت حرکت با سیاه است.

17....,♔d7 18.♔d5 e4

در صورت

18....♔c7 19.♗d6+

سفید می‌برد.

19.♗e3

حالا سفید به راحتی می‌برد.

19....,♔c7 20.♗f4!

یا

19....,♗ ~ 20.♗a7

یا

19....,♔e8 20.♔xe4 ~ 21.♗f4

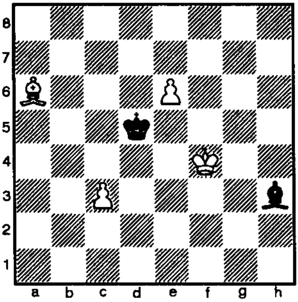
یا

19....♔e8 20.♔c6 ~ 21.♗b6 ~ 22.♗c7

البته شاید بتوان ساده‌تر پوزیسیون ۳۴۰ را به برد رساند اما این نکته مورد بحث ما نیست. منظور ما اجرای صحیح طرح و بررسی یک به یک ادامه‌ها و شاخه‌هاست.

روش تحقق برتری در هر وضعیتی به ویژگیهای پوزیسیون منوط است. در بعضی از پوزیسیونها باید با ترکیب به پیروزی رسید. در نمودار ۳۴۱، سفید بازی را شروع می‌کند و می‌برد.

(۳۴۱)



ادامهٔ 1.c4+♔d6 به برد نمی‌انجامد. ادامهٔ زیر نیز بی‌فایده است:

1.e7 ♗d7 2.♗c8 ♗e8 3.♔f5 ♔c4 4.♔e6 ♔xc3 5.♗d7 ♗h5 6.♔f6 ♔d4 7.♗e6 ♗e8! 8.♗f7 ♗d7

زیرا پیاده را نمی‌توان وزیر کرد. فقط ادامهٔ ترکیبی زیر به بُرد می‌انجامد.

1.♗c8! ♗f1

حرکت 1....,♔d6 به علت 2.e7 غلط بود. در صورت

1....,♗xe6 2.♗xe6 ♔xe6 3.♔e4

نیز سفید می‌برد.

2.e7 ♗b5 3.c4+! ♔xc4 4.♗a6!

حالا نمونه‌هایی دیگر از تحقق برتری را با حضور مهره‌های مختلف بررسی می‌کنیم.

در آخر بازیها گاه باید برتری کمّی (مثلاً یک تفاوت) را به برد تبدیل کرد. اگر رخ داریم باید ستونهای باز ایجاد کنیم تا رخ به صفوف حریف رخنه کند و پیاده‌های حریف را بگیرد و پیادهٔ خودی را آزاد کند. نمونهٔ آن را در نمودار ۳۴۲ می‌بینید.

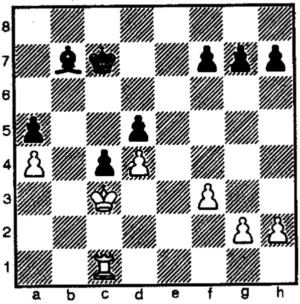
سفید مسئله را به طور منطقی حل می‌کند. حرکت 42.♖b1 به دلیل 42....♗c6 به نتیجه‌ای نمی‌رسد. سفید چنین ادامه داد:

42.♖e1! ♔d7 43.♖b1! ♗c6 44.♖b6 ♗xa4

45.♖b7+ ♔e8 46.♖a7 ♗d7 47.♖xa5 ♗e6

مرحلهٔ اول سپری شده است. سفید تعدادی ستون و عرض برای رخ خود باز کرده است. حالا سفید حملهٔ خود را متوجه d5 و h7 می‌کند.

(۳۴۲)
لونفیش - فریمان



۱۹۴۳

48.f4! g6 49.f5!! gxf5

حالا h7 بی‌دفاع است.

50.♖a8+ ♔e7 51.♖h8 ♔f6 52.♖xh7 f4 53.♖h8! ♔g6

در صورت ♗f5 ,....53 ، سفید ♖g8 .54 می‌کرد و بعد پیادهٔ h را پیش می‌راند.

54.♖g8+ ♔h6

این حرکتها چند بار تکرار شد چون سفید از لحاظ وقت در تنگنا بود. تا حرکت پنجاه و هفتم پوزیسیون تغییر نکرد.

57.♖d8 ♔g6 58.♔d2 ♔f5

تهدید سفید ♔e2 .59 و حمله به پیادهٔ f بود. در صورتی که سیاه ♔e2 را با c3,....59 جواب دهد، سفید ♖d6 .60 و بعد ♖c6 .61 می‌کند.

59.♖g8 ♔e4 60.♔c3 ♔f5

حالا سفید می‌تواند پیادهٔ h را براند تا نیروهای حریف را به آن جلب کند.

61.h4 ♔f6 62.h5 ♗f5 63.h6 ♗g6

باز هم چند بار پوزیسیون تکرار شد تا به حرکت شصت و ششم رسیدند.

66.♖d8 ♗e4 67.♖d6+ ♔g5 68.h7 ♗xh7 69.♖xd5+ ♔g4

سیاه نمی‌تواند جلو پیادهٔ d را بگیرد.

70.♖e5 f3 71.gxf3+ ♔xf3 72.d5

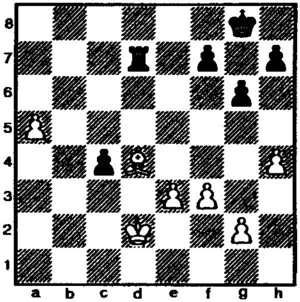
سیاه تسلیم شد.

اگر هیچ پیاده‌ای در صفحه نمانده باشد، رخ فقط در حالتهای استثنائی بر فیل غلبه می‌کند (نگاه کنید به نمودارهای ۲۶ ، و ۳۷۲ تا ۳۷۴). در نمودار ۲۶ ، پس از

1.♖e7 ♗c4 2.♖h7+ ♔g8 3.♖c7

سفید همزمان تهدید مات و گرفتن فیل را دارد اما سیاه با +3.....,♗d3 بازی را مساوی می‌کند.

(۳۴۳)



اما در صورت وجود پیاده‌های آزاد، طرفی که فیل دارد ممکن است نه تنها نبازد بلکه ببرد. به نمودار ۳۴۳ دقت کنید.

نوبت حرکت با سفید است.

1.♔c3! ♖c7

در صورت 1....♖d5 ، سفید با !2.♔b4 جواب می‌دهد.

2.a6 ♖c8 3.a7 ♔f8 4.♗e5 ♖a8

سفید تهدید ♗b8 داشت.

5.♗b8

و پس از 6.♔xc4 ، شاه سفید خود را به b7 یا e7 می‌رساند.

در نمودار ۳۴۳ حرکت عجولانهٔ ?1.a6 اشتباه بود، زیرا سیاه رخ خود را فعال می‌کرد:

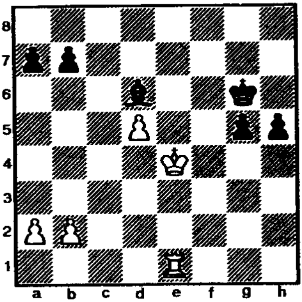
1...., ♖d6! 2.a7 ♖a6 3.♔c3 ♖a4!

سیاه نه تنها پیادهٔ a را کنترل کرده بلکه از پیادهٔ c نیز دفاع کرده است. در چنین موقعیتهایی، اگر سیاه بتواند پیادهٔ آزاد در جناح شاه ایجاد کند ممکن است بازی را ببرد (نظیر مثالی که در نمودار ۳۴۲ دیدیم).

برای کنترل پیادهٔ آزاد بهتر است رخ را پشت پیاده قرار دهیم، زیرا فعالیت رخ افزایش می‌یابد و می‌تواند بر عرضها نیز کنترل اعمال کند. در مثال فوق دیدیم که رخ سیاه می‌توانست از c4 نیز دفاع کند.

(۳۴۴)

ورلینسکی - مایزلیس



مسکو، ۱۹۲۵

به مثال بعدی در نمودار ۳۴۴ توجه کنید.

سفید برتری کمّی دارد اما سیاه دو پیادهٔ آزاد در جناح شاه دارد و همین امر عقب‌ماندگی کمّی او را جبران می‌کند.

33....g4 34.♔d4 ♔f5 35.♖e6

سفید می‌کوشد پیادهٔ d5 را به پیش براند اما این تلاش سبب باخت او می‌شود، زیرا نمی‌تواند پیاده‌های آزاد سیاه را کنترل کند.

35...., ♗f4

برای بستن راه شاه سفید.

36.♖e8 g3 37.♖f8+ ♔g4 38.♔e4

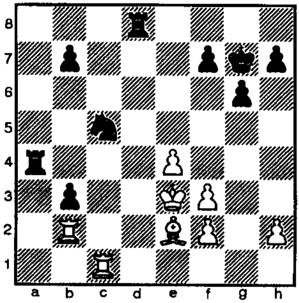
قربانی در f4 بی‌نتیجه بود زیرا سیاه با کیش وزیر درست می‌کرد.

38....,♗g5 39.♖f1 h4 40.d6 g2 41.♖g1 h3 42.d7 ♔g3 43.♔f5 ♗d8

سفید تسلیم شد.

مثال بعدی در نمودار ۳۴۵ نمونهٔ جالبی از پیشروی پیادهٔ آزاد با کمک ترکیب است.

(۳۴۵)
اویوه - اسمیسلوف



قهرمانی جهان، ۱۹۴۸

سفید با **30.♖c1** به اسب حمله کرد و پیادهٔ b3 را تحت فشار قرار داد. بازی چنین ادامه یافت:

30....b6 31.♗c4 ♖da8

سیاه به طور غیرمستقیم از b3 دفاع کرده است. در صورت

32.♗xb3 ♖b4 33.♖c3 ♖a3

کار فیصله می‌یابد.

32.♗d5 ♖a2 33.♖cb1 ♖8a4 34.♔d2 ♖d4+ 35.♔e2 ♘a4! 36.♖xa2 bxa2 37.♖a1

در صورت

37.♗xa2 ♘c3+ 38.♔e3 ♖a4

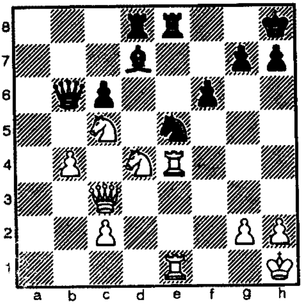
سیاه سوار می‌گرفت.

37....,♘c3+ 38.♔e3 ♖d1!

سفید تسلیم شد. سیاه آخرین قسمت را بسیار استادانه بازی کرد.

گاهی در پی تعویضهایی که به تدریج زمینه‌چینی شده است، پیادهٔ آزاد ایجاد می‌شود. در نمودار ۳۴۶ سفید با بازی ترکیبی جالب خود پیادهٔ آزاد ایجاد می‌کند.

(۳۴۶)
باتوینیک - بولسلاوسکی



مسکو، ۱۹۴۱

بازی چنین ادامه یافت:

26.♘xd7 ♖xd7 27.♕xc6 ♕d8

در صورت

27...., ♕xb4 28.♕xd7! (28.♖xe5? ♕xe1+!) ♘xd7 29.♖xe8+ ♘f8 30.c3!

سفید با 31.♘e6 می‌برد.

28.♘f3 ♖c7 29.♘xe5! fxe5

29...., ♖xc6 30.♘f7+ ♔g8 31.♘xd8 ♖xd8 32.c4

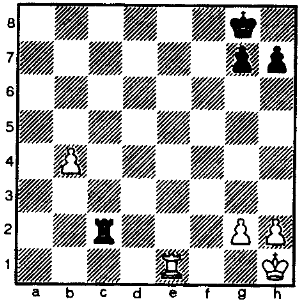
30.♕xe8+!! ♕xe8 31.♖xe5 ♕g8 32.♖e8 ♖xc2 33.♖xg8+ ♔xg8

این نمونه‌ای کلاسیک از تحقق برتری از طریق ساده کردن (کم کردن مهره‌ها در اثر تعویض) و انتقال به آخر بازی مطلوب بود. حالا آخر بازی رخ و پیاده‌ای حاصل شده که بررسی آن بسیار آموزنده است. (نمودار ۳۴۶، الف).

سفید با **!34.♖b1** ادامه داد.

برای افزایش قدرت رخ بهتر است آن را پشت پیاده قرار داد. حالا با پیشروی پیادهٔ b ، سیاه جلب آن می‌شود و سفید امکان می‌یابد که در جناح شاه بهره‌برداری کند.

(۳۴۶الف)



34....♔f7 35.b5 ♔e6 36.b6 ♖c8 37.h3!

بعد از 37.b7 ، سیاه رخ خود را در b8 قرار می‌داد و با کمک شاه b7 را می‌گرفت و بعد شاه سیاه به جناح شاه برمی‌گشت.

37....♖b8 38.♔h2 ♔d5 39.♔g3 ♔c6 40.♔g4 ♔b7

اگر سیاه b6 را می‌گرفت، پس از تعویضها، شاه سفید از f5 و e6 به f7 می‌رسید.

41.♖e1

سفید می‌خواهد رخ خود را به عرض ششم ببرد تا هم فعالیت آن بیشتر شود و هم b6 دفاع داشته باشد. بدیهی است که حالا بعد از 41....♔xb6، سفید +42.♖b1 بازی می‌کند و به مقصود قبلی می‌رسد.

41....♖g8 42.♖e6 ♔a6 43.♔g5 ♔b7

حالا سفید پیاده را تا h6 می‌راند تا پیاده‌های سیاه را ضعیف کند.

44.h4 ♔a6 45.h5 ♔b7 46.g4 ♔a6 47.♔h4 ♔b7 48.h6 gxh6 49.♖xh6 ♖g7 50.♔h5 ♔a6

حالا دیگر به مانور g5، ♖f6 و ♔h6 نیازی نیست. به طریق دیگری نیز می‌توان h7 را گرفت.

51.♖c6 ♖e7 52.♖c7 ♖e5+ 53.g5 ♔xb6 54.♖xh7 ♔c6 55.♔h6 ♔d6 56.g6 ♖e1

قصد سیاه این است که در صورت 57.g7 با تعدادی کیش رخ خود را در g1 قرار دهد.

57.♖f7 ♔e6 58.♖f2 ♖a1 59.g7 ♖h1+ 60.♔g6 ♖g1+ 61.♔h7 ♖h1+ 62.♔g8 ♔e7

تهدید سفید 63.♔f8 و 64.g8=♕ بود. در صورت 62....,♖a1، سفید با 63.♖h2 و 64.♔h8 یا 64.♔h7 ادامه می‌داد.

63.♖e2+

سفید شاه حریف را یک ستون دور می‌کند تا شاه خود را در f7 قرار دهد.

63....♔d7 64.♖e4!

این طریقه معروف "پل ساختن" است. این حرکت دقیقتر از 64.♖e5 است زیرا در آن صورت، سیاه 64....♔d6 می‌کرد.

64....♖h2 65.♔f7

سیاه تسلیم شد، زیرا سفید پل ساختن را کامل می‌کرد و به این صورت بازی را می‌برد:

65....♖f2+ 66.♔g6 ♖g2+ 67.♔f6 ♖f2+ 68.♔g5 ♖g2+ 69.♖g4!

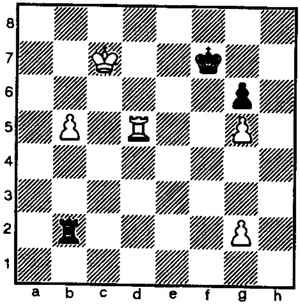
شاه سفید دیگر در معرض کیش نیست و پیاده وزیر می‌شود.

پیروزی با پیادهٔ اضافی در این بازی زیاد مشکل نبود. شاه سیاه از پیادهٔ

آزاد فاصله د اشت. در بسیاری از حالات، در آخر بازیهای رخ با یک پیادهٔ اضافی نمی‌توان به پیروزی رسید و در بسیاری از حالات می‌توان به پیروزی دست یافت. حالات استثنائی را در قسمت بعدی، یعنی ۸-۳، تحت عنوان "آخر بازیهای تئوریک" بررسی می‌کنیم.

در آینده با نمونه‌های دیگری از تحقق برتری با وجود سوارهای دیگر نیر آشنا می‌شویم. تا به حال ضمن آشنایی با قدرت تاکتیکی مهره‌های مختلف، با سه طریقهٔ تحقق برتری آشنا شده‌ایم: یکی افزایش فشار پوزیسیونی به صورت سیستماتیک و گام به گام، دیگری استفاده از ترکیب، و سوم تبدیل پوزیسیون پیچیده به پوزیسیون ساده‌تر. البته ممکن است در یک بازی هر سه طریقه را تلفیق کرد. به هر حال، در جریان تحقق بخشیدن به برتری نباید جانب احتیاط را از دست داد.

(۳۴۷)



مثال بعدی در نمودار ۳۴۷ صحنه‌ای است از بازی دو شطرنجباز درجهٔ یک شهر مسکو در سال ۱۹۲۴.

سیاه موقعیت مأیوسانه‌ای دارد، اما به دفاع ادامه می‌دهد:

64.... ♖c2+ 65.♔d8??

سفید خیال می‌کند که پیاده را به راحتی به b7 می‌رساند.

65....♔e6

بطلان تصور سفید.

66.♖d1 ♖b2 67.♖e1+ ♔f5 68.♔c7

در صورت 68.g4+ ، سیاه 68....♔f4! می‌کرد.

68....♖xb5 69.♖e2?

سفید که از بُرد مأیوس شده حالا امکان تساوی را نیز از دست می‌دهد. او می‌توانست با 69.♔d6 تساوی را تأمین کند.

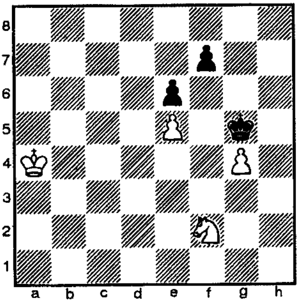
69....♖d5! 70.♔c6 ♖d1

و چون راه شاه سفید بسته است، سیاه بازی را می‌برد.

بحثی نیست که شطرنجباز خوب از خطاهای خود پند می‌گیرد. شطرنجبازی که در مثال فوق با مهرهٔ سفید بازی را باخت، بعداً یکی از قویترین استادان شطرنج شوروی شد.

در پایان این قسمت، بعضی از طریقه‌های خاص دفاع را شرح می‌دهیم. اگر حریف ما یک سوار سبک یا دو اسب داشته‌باشد، ما می‌توانیم با تعویض همهٔ پیاده‌ها خود را از باخت نجات بدهیم، زیرا با یک سوار یا با دو اسب امکان مات وجود ندارد. در یکی از ادامه‌های مربوط به نمودار ۳۴۰ الف به چنین حالتی برخورده بودیم. این هم یک نمونهٔ دیگر:

(۳۴۸)



در نمودار ۳۴۸ سفید یک سوار جلو است اما پیروزی‌اش مشکل به نظر می‌رسد. مثلاً 1.♘d3? به تساوی می‌انجامد، زیرا

1....f6! 2.exf6 ♔xf6 3.♘f2 ♔g5 4.♔b4 e5 5.♔c4 e4

و سفید نمی‌تواند مانع ♔f4 .... و e3..... شود.

اما سفید با ادامهٔ زیر می‌تواند بازی را ببرد:

1.♔b4 ♔f4

در صورت f6....1، سفید با +2.♘e4 و 3.exf6 یا

2.exf6 ♔xf6 3.♘e4+ ♔e5 4.g5!

می‌برد. در صورت f5....1 نیز سفید با 2.exf6 همانند ادامهٔ قبلی می‌برد، یا

2.gxf5 ♔xf5 3.♘d3 ♔e4 4.♔c5

و باز هم سفید می‌برد.

2.♘d3+ ♔xg4 3.♘c5 ♔f5 4.♘d7!

حالا دیگر f6,.... امکان ندارد و شاه سفید از طریق d6 وارد معرکه می‌شود و بازی را می‌برد.

یک روش دفاعی دیگر عبارت است از وارد شدن بـه آخـر بـازی بـا فیلهای ناهمرنگ. در این نوع آخر بازیها، یک یا حتی چند پیادهٔ اضافی سبب برد نمی‌شود. به نمودار ۳۴۹ توجه کنید.

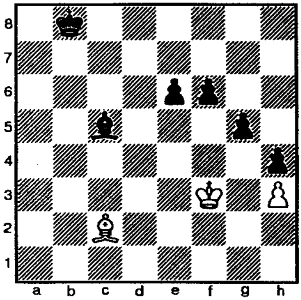
اگر نوبت سفید باشد.

1.♗b3 e5 2.♗e6 ♔c7 3.♔e4

پیاده‌های سیاه بی‌حرکت می‌شوند و فیل سفید در f5 و g4 حرکت می‌کند.اما اگر نوبت با سیاه باشد، می‌تواند بازی را ببرد:

1....♔c7 2.♗b3 ♔d6 3.♔e4 f5+ 4.♔f3 e5 5.♗c2 e4+

(۳۴۹)

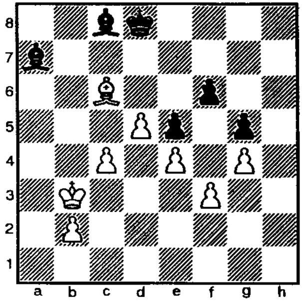


به نمونهٔ بعدی در نمودار ۳۵۰ دقت کنید.

در این پوزیسیون سفید به ازای سوار سه پیاده دارد و می‌توان امکان برد برای او قائل شد، اما سیاه (روبینشتاین، ۱۹۲۶) با ادامهٔ زیر بازی را مساوی می‌کرد:

72....♗d4! 73.♔a3 ♗a6 74.b3 ♗xc4!

(۳۵۰)



سفید با آنکه دو پیاده پیش است بازی را نمی‌برد.

در آینده با طریقه‌های دیگری از دفاع که مانع تحقق برتری می‌شود آشنا خواهیم شد.

۸-۳. آخر بازیهای تئوریک

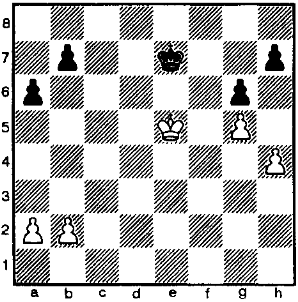
نکتهٔ جالب توجه در نمودار ۳۴۶ این بود که سفید بازی را رفته رفته ساده‌تر کرد و نهایتاً به آخر بازی ساده‌ای وارد شد که دقیقاً شناخته شده بود و برد سفید محرز بود. این آخر بازی شناخته شده را "آخر بازی تئوریک" می‌خوانند. آخر بازیهای پیچیده‌تر (آخر بازیهایی که در آنها تعداد مهره‌ها زیاد است) عموماً به آخر بازیهای تئوریک تبدیل می‌شوند. پس، دانستن این

نوع آخر بازیها اهمیت بسیار دارد. با آگاهی از آخر بازیهای تئوریک می‌توان از تبدیل بازی به آخر بازی نامطلوب اجتناب کرد و وارد آخر بازی مناسب شد.

به این ترتیب، آموختن انواع مختلف آخر بازیهای تئوریک با مهره‌های مختلف ضرورت دارد. در این قسمت شماری از آخر بازیهای تئوریک را که در عمل اهمیت بیشتری دارند بررسی می‌کنیم، اما نباید تصور کرد که همهٔ آخر بازیهای تئوریک را می‌توان در لابه‌لای صفحات محدود فرا گرفت، زیرا غنای شطرنج بی‌پایان است. ما به موارد و نمونه‌هایی می‌پردازیم که یا جنبهٔ خاصی دارند یا در قسمتهای مختلف کتاب حاضر به آنها اشاره داشته‌ایم. مثالها از لحاظ میزان قوا و سختی و آسان تقسیم‌بندی شده‌اند. آخر بازیهای رخ را که در بازیها بیشتر حادث می‌شوند در انتهای همین قسمت با تفصیل بیشتر بررسی می‌کنیم.

آخر بازیهای پیاده را تا حدودی می‌شناسیم و حالا چند نمونهٔ دیگر از این نوع آخر بازی را بررسی می‌کنیم (در مثالهای ما همواره نوبت حرکت با سفید است مگر آنکه خلاف آن ذکر شود). ابتدا می‌پردازیم به نمودار ۳۵۱.

(۳۵۱)

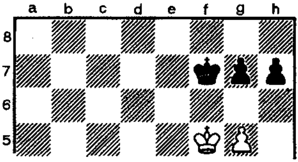


سفید می‌برد

پیاده‌های جناح وزیر سفید دست نخورده‌اند و در نتیجه در هر حال می‌توانند پیاده‌های حریف را بی‌تحرک کنند. سپس شاه سفید از f6 یا d6 نفوذ می‌کند. پیاده‌های سفید

چگونه باید حرکت کنند تا در آخرین حرکت نوبت با سیاه باشد و سیاه مجبور شود تقابل را از دست بدهد و راه رخنهٔ شاه سفید باز شود؟ زیاد دشوار نیست. خودتان امتحان کنید.

(۳۵۲)



مساوی

حالا به نمودار ۳۵۲ توجه کنید.

اگر نوبت با سفید باشد، چنین ادامه می‌دهد:

1.g6+! h×g6 2.♔g5

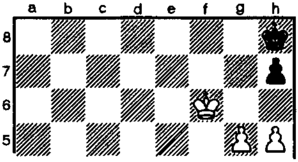
و به پوزیسیون مساوی شناخته شده‌ای می‌رسد. اگر نوبت سیاه باشد، باز هم بردی در کار نیست:

1....♔e7 2.♔e5 g6 3.♔d5

یا

1....,♔e7 2.♔e5 ♔d7 3.♔d5

(۳۵۳)



مساوی

در نمودار ۳۵۳ ، در صورت **1.g6**، سیاه با **1....,h6!** جواب می‌دهد و بازی مساوی است.

البته ....,h×g6? غلط است.

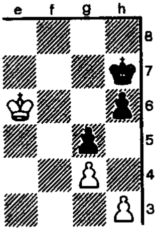
ادامهٔ 1.h6 یا 1.♔f7 h6 نیز بی‌فایده است. اما اگر نوبت حرکت با سیاه باشد، 1....,♔g8 یا 1....,h6 منجر به تساوی می‌شود.

در نمودار ۳۵۴، سفید با شکاف جالبی بازی را می‌برد:

1.♔f7 h5 2.h4!!

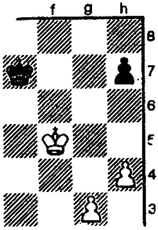
و حالا درصورت 2....,h×g4، سفیدبا3.h×g5 جواب می‌دهد. در

(۳۵۴)



سفید می‌برد

(۳۵۵)



سفید می‌برد

صورت 2....,g×h5 ، سفید حرکت !3.g5 را انجام می‌دهد. بعد از ♔h6 ,....2 نیز سفید ♔f6 .3 می‌کند و با +4.h×g5 یا +4.g5 بازی را می‌برد.

نمودار **۳۵۵** نیز جالب توجه است:

1.♔g5 ♔f7 2.♔h6 ♔g8

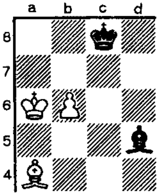
حالا سفید پیاده‌ها را تا h5 و g5 می‌راند و بعد g6 می‌کند. در این مدت، شاه سیاه در g8 و h8 در جا می‌زند. اگر سفید حرکت g6 را موقعی انجام دهد که شاه سیاه در h8 باشد، بعد از ♔g8 ,.... سفید باید g7 کند و بعد از ♔f7 ,.... پیادهٔ h7 را بگیرد. اگر g7 توأم با کیش باشد، بعد از ♔g8 .... بازی مساوی می‌شود. در نمودار **۳۵۵** سفید بازی را می‌برد اما اگر در آرایش پیاده‌ها مختصر تغییری به وجود آوریم و مثلاً یکی از پیاده‌های سفید را در عرض دوم قرار دهیم، آنگاه سفید باید دقیقاً حساب کند که برای انجام g6 به هنگامی که شاه سیاه در h8 است پیادهٔ عرض دوم را باید دو

خانه براند یا یک خانه.

در آخر بازیهای متعددی دیده‌ایم که مانور شاه و محاسبهٔ تمپو اهمیت بسیار دارد. در بازی شطرنج عموماً با داشتن یک پیادهٔ اضافی می‌توان آخر بازی را به نتیجه رساند. با بیشتر شدن پیاده‌ها شانس برد افزایش می‌یابد. البته دو پیاده در برابر یک پیاده گاه به تساوی می‌انجامد. بحث ما مربوط به حالتهایی است که شاه و پیاده‌ها موقعیت طبیعی داشته باشند.

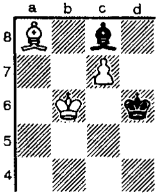
اکنون چند آخر بازی با فیلهای همرنگ و ناهمرنگ را بررسی می‌کنیم (ابتدا نمودارهای ۳۵۶ و ۳۵۷).

(۳۵۶)



سفید می‌برد

(۳۵۷)



سفید می‌برد

در نمودار ۳۵۶ سفید خانهٔ b7 را ابتدا از کنترل شاه حریف و سپس از کنترل فیل او خارج می‌کند. حرکت اول جلوگیری از ♔b8 ,.... است.

1.♔a7! ♗f3 2.♗b5 ♗d5 3.♗a6+ ♔d8 4.♗b7! ♗e6! 5.♗f3 ♗c8 6.♗g4!

و سفید می‌برد.

در نمودار ۳۵۷ مهمترین مسئله رساندن شاه به b8 است.

1.♗f3 (1.♗b7 ♔d7) **♔e5** (1...., ♗a6? 2.♗b7! ; 1...., ♗f5? 2.♔b7!) **2.♗b7**

البته خواهیم دید که این حرکت دقیق نیست.

2....,♗h3 3.♗a6 ♔d6 4.♔b7 ♔c5

این یک روش دفاعی است. سیاه می‌خواهد شاه خود را در حالت تقابل قرار دهد. اگر شاه سفید به b8 برود شاه سیاه به b6 می‌رود. اگر این تقابل مورب یا کج باشد، سیاه می‌بازد. مثلاً

4....,♗g4 5.♔b8 ♗h3

و فیل در قطر کوتاه a6–c8 محدود می‌شود و پس از

6.♗c8 ♗f1 7.♗g4 ♗a6 8.♗e2

سفید می‌برد.

5.♔b8 ♔b6 6.♗c8 ♗g2

6....,♗f1 7.♗g4 ♗a6 8.♗f3 ♔c5 9.♗b7

7.♗g4 ♗b7 8.♗e2!

تسوگتسوانگ.

8....,♔c6 9.♗f3+

و سفید می‌برد.

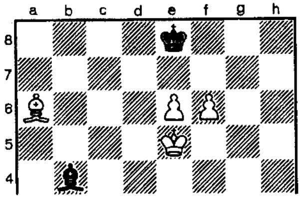
در نمودار ۳۵۷ برای نشان دادن اهمیت تقابل، حرکتها را آن طور که در کتابهای آخر بازی آمده است انجام دادیم. البته در این پوزیسیون، سیاه نتوانست با استفاده از تقابل بازی را مساوی کند زیرا قطر a6–c8 کوتاه بود (فقط سه خانه) و تحرک فیل محدود می‌شد. اما اگر پیادهٔ سفید پیادهٔ مرکزی بود شاید سیاه می‌توانست بازی را نجات دهد. پس در این نوع آخر بازی با پیاده‌های جناحی شانس برد بیشتر است. **بررسی دوبارهٔ نمودار ۳۴۱ تا** حدودی این امر را روشن‌تر می‌کند. در مثال مربوط به نمودار ۳۵۷ سفید

می‌تواند دقیقتر بازی کند و زودتر به برد برسد، یعنی امکان تقابل را به سیاه ندهد.

1.♗f3 ♔e5 2.♔a7! ♔d6 3.♔b8 ♗h3 4.♗b7 ♔c5 5.♗c8 ♗f1 6.♗g4 ♗a6 7.♗e2

و سفید می‌برد.

(۳۵۸)



سفید می‌برد

اگر فیلها ناهمرنگ باشند، همان طور که قبلاً هم در چند مثال دیدیم، یک یا حتی دو پیادهٔ اضافی هم ممکن است به برد نینجامد. نخست حالتی را بررسی می‌کنیم که پیاده‌ها متصل‌اند. به نمودار ۳۵۸ توجه کنید.

راه اصلی دفاع سیاه، تعویض فیل با دو پیاده است. حرکت ?+1.f7 بازی را مساوی می‌کند. فقط با راندن پیادهٔ e می‌توان برای برد تلاش کرد، البته نه در اولین حرکت. سفید چنین ادامه می‌دهد:

1.♗b5+!

پیشروی پیادهٔ e باید با حمایت شاه سفید از d7 یا f7 (بسته به اینکه شاه سیاه به کدام سمت برود) صورت بگیرد. حالا در صورت **♔f8 ....1** سفید با **2.♔d5** جواب می‌دهد. شاه از c6 به d7 می‌رود و بعد حرکت e7 امکان‌پذیر می‌شود. در ضمن هرگاه فیل سیاه به c3 برود سفید فوراً e7 می‌کند.

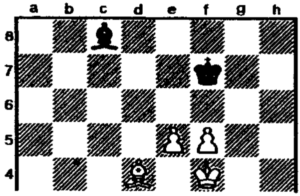
به نمونهٔ بعدی در نمودار ۳۵۹ دقت کنید.

سفید برای راندن پیادهٔ e باید شاه خود را به d5 برساند اما در این صورت

پیادهٔ f5 بی‌دفاع می‌ماند. در نتیجه، مساوی برای سیاه تأمین است. حالا به نمودار ۳٦۰ توجه کنید.

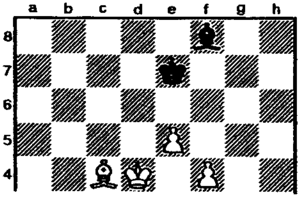
باید پیادهٔ f را راند اما در صورت 1.f5، سیاه با !1....♗g7 پوزیسیونی شبیه نمودار ۳۵۹ به وجود می‌آورد. سفید با محدود کردن فیل حریف می‌تواند بازی را ببرد:

(۳۵۹)



مساوی

(۳۶۰)



سفید می‌برد

1.♔e4 ♗g7 2.♔f5! ♗h6

سیاه از 3.♔g6 ممانعت می‌کند.

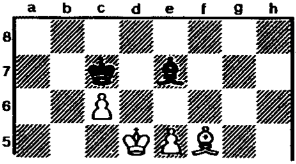
3.♔g4! ♗f8

سیاه درحالت تسوگتسوانگ است اگر با شاه بازی کند، سفید پیادهٔ f را تا f6 می‌راند.

4.♔g5 ♗g7 5.♔g6 ♔f8 (5....,♗f8 6.f5) **6.♔h7!**

و سفید می‌برد.

(۳۶۱)



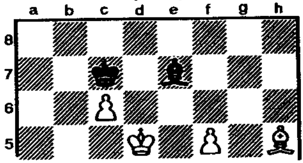
مساوی

در پوزیسیونهای فیلهای ناهمرنگ، پیاده‌های ایزوله قویتر عمل می‌کنند اما عموماً اگر فاصلهٔ دو پیاده بیش از یک ستون نباشد نمی‌توان بازی را برد. به نمودار ۳٦۱ توجه کنید.

1.♔e6 ♗b4 2.♗e4 ♔d8 3.♔f6 ♗a3 4.e6 ♗b4

و هیچکدام از پیاده‌ها را نمی‌توان وزیر کرد.

(۳۶۲)



سفید می‌برد

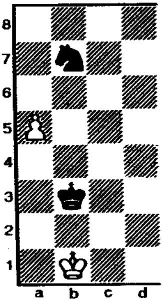
در نمودار ۳٦۲ پیاده‌ها دو ستون فاصله دارند و سفید می‌برد.

سفید شاه خود را به پیاده‌ای می‌رساند که مسیرش را فیل حریف بسته است.

1.♗f3! ♔d8 2.♔e6 ♗b4 3.f6 ♗a3 4.f7 ♗b4 5.♔f6 ♗c3+ 6.♔g6 ♗b4 (6.... ♔e7 7.c7) **7.♔g7**

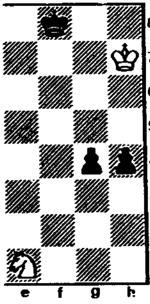
و سفید می‌برد.

حالا می‌پردازیم به مقابلهٔ اسب با پیاده‌های آزاد. اسب در این مقابله از فیل ضعیفتر است و بخصوص در برابر پیادهٔ ستون رخ بسیار درمانده می‌نماید (زیراجای مانور ندارد). در نمودار ۳٦۳، بعد از **1.a6** سفید می‌برد، اما در نمودار ۳٦۴ سفید با مانور صحیح اسب می‌تواند پیاده‌ها را متوقف کند.



(۳۶۳)

سفید می‌برد



(۳۶۴)

مساوی

در نمودار ۳٦۴، سفید چنین بازی می‌کند:

1.♘d3! h3 (1....,g3 2.♘f4 g2 3.♘h3!) **2.♘f2**

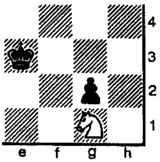
توجه کنید که اسب به هر دو پیاده حمله کرده است:

2....h2 3.♘h1!

و بازی مساوی است.

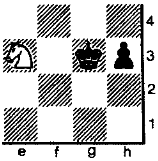
در نمودار ۳٦۵ سفید حتی بدون کمک شاه خود می‌تواند بازی را مساوی کند.

(۳۶۵)



مساوی

(۳۶۶)



مساوی

در نمودار ۳٦٦ نیز سفید می‌تواند به سادگی مساوی کند. مثلاً

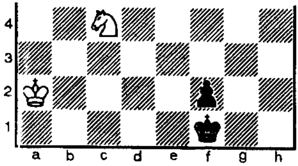
1....,h2 2.♘f1+ ~ 3.♘ₓh2

یا

1....♔f2 2.♘g4+ ♔f3 3.♘h2+ ♔g2 4.♘g4 ♔g3 5.♘e3

اگر هم نوبت حرکت با سفید باشد، همین گردش را می‌تواند انجام دهد:

(۳۶۷)



مساوی

1.♘f1+ ♔f2 2.♘h2

و باز هم مساوی.

نمونهٔ ۳٦۷ پیچیده‌تر است.

حرکت 1.♘e3+ خوب نیست، زیرا

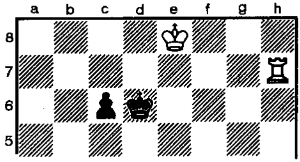
1....♔e2 2.♘f5 ♔f3! 3.♘d4+ ♔e3 4.♘f5+ ♔f4!

ادامهٔ صحیح به شرح زیر است:

1.♘d2+! ♔e1 (1....♔e2 2.♘e4) **2.♘f3+ ♔e2 3.♘h2**

در همین مثال اگر همهٔ مهره‌ها را یک عرض به راست انتقال دهیم (سفید : ♔b2 ، ♘d4 ؛ سیاه ♔g1 ♙g2) سفید مـی‌بازد زیـرا دیگـر اسب خانه‌ای مانند h2 نخواهد داشت.

(۳۶۸)



سفید می‌برد

حالا می‌پردازیم به نحوهٔ مقابلهٔ رخ با پیاده‌های خطرناک. به نمودار ۳٦۸ توجه کنید.

در این نوع آخر بازیها نـباید بیهوده کیش داد چون بـه پـیشروی شاه حریف کمک می‌کند و شاه خودی موفق به رسیدن بـه پـیادهٔ حـریف نمی‌شود. در پوزیسیون نمودار ۳٦۸ پیادهٔ سیاه فـقط یـک خـانه پـیشروی کرده است اما شاه سفید موقعیت خوبی ندارد. با وجود این، سفید به طرق گوناگونی می‌تواند بازی را ببرد. ایدهٔ اصلی رساندن شاه به ستون b است.

یک راه ساده به این شرح است:

1.♖h5 c5

در صورت ♔e6 ,....1 ، سفید با ♔d8 .2 خود را به c8 و b7 یا b6 می‌رساند.

2.♔d8 c4

در صورت ♔c6 ,....2، سفید ♔e7 .3 می‌کرد.

3.♖g5!

و حالا

3....c3 4.♖g3 c2 5.♖c3

یا

3....♔c6 4.♔e7

و سپس ♔d6 .5.

غیر از ♖h5 .1 ، سفید به طریقهٔ زیر نیز می‌تواند ادامه دهد:

1.♖d7+ ♔c5 2.♔e7 ♔b4 3.♔d6 c5 4.♖b7+

اگر سیاه ♔e5 ,....1 یا ♔e6 ,....1 می‌کرد، سفید با ♖c7 .2 و سپس ♔d8 و رساندن شاه به b6 بازی را می‌برد. ادامهٔ ♖d1 .2 و سپس ♔d7 و ♔c6 نیز به برد می‌انجامید.

یک ادامهٔ صحیح دیگر نیز وجود دارد:

1.♖h6+ ♔d5 2.♔d7 c5

و حالا هم با ♖d6+ .3 می‌توان بازی را برد و هم با

3.♖h5+ ♔d4 4.♔c6

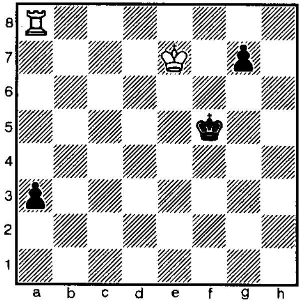
البته ♖h4? .3 خوب نیست و باری را به تساوی می‌کشاند. اگر پیاده در عرض ششم بود، ♖h4 بد نبود.

اگر در نمودار ۳٦۸ همهٔ مهره‌ها را به یک عرض پایین‌تر منتقل کنیم

(سفید : ♔e7 ، ♖h6 ؛ سیاه : ♔d5 و ♙c5) بازی مساوی است. به هیچ طریقه‌ای از طریقه‌های بالا نمی‌توان بازی را برد. در صورت محدود کردن تدریجی سیاه با

1. ♖h5+ ♔d4 2. ♔d6 c5 3. ♖h4+

(۳۶۹)



و الی آخر، سیاه در پایان کار پیادهٔ خود را به اسب تبدیل می‌کند و بازی مساوی می‌شود (مانند نمودار ۳۷۱). به نمونهٔ بعدی در نمودار ۳۶۹ توجه کنید.

سفید باید شاه خود را به پیادهٔ g نزدیک کند. حرکت 1. ♖xa3? اتلاف وقت است و بازی را به تساوی می‌کشاند. سفید با ادامهٔ زیر می‌برد:

1. ♔d6! g5 (1...., ♔e4 2. ♔e6 g5 3. ♖a4+ ♔f3 4. ♔f5) **2. ♔d5 ♔f4 3. ♔d4 g4 4. ♖f8+!**

سفید پیادهٔ a را خطرناک نمی‌داند.

4...., ♔g3 5. ♔e3 ♔h2 (5...., a2 6. ♖a8 ~ 7. ♖xa2)
6. ♖h8+ ♔g2 7. ♔f4!

و حالا 8...., a2 با 8. ♖a8 و 7...., g3 با 8. ♖g8 مواجه می‌شود.

ادامه زیر نیز جالب توجه است:

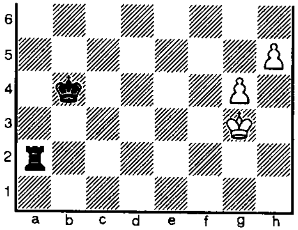
7. ♖a8 g3 8. ♖xa3 ♔h1 9. ♖a1+ ♔h2 10. ♔f3 g2 11. ♔f2!

و سفید می‌برد. توجه داشته باشید که ♖a2?? .11 به دلیل پاسخ !♔h1 ,....11 به تساوی می‌انجامد.

گاهی رخ در برابر دو پیادهٔ متصل که به قدر کافی پیش رفته و از حمایت شاه برخوردار باشند ناتوان می‌ماند. اگر دو پیادهٔ متصل به عرض ششم رسیده باشند، بدون حمایت شاه خودی بر رخ غلبه می‌کنند.

نمودار ۳۷۰ اتودی است که نگارنده (مایزلیس) در سال ۱۹۳۹ طرح کرده است و امیدوارم آموزنده باشد. این پوزیسیون ممکن است هنگامی ایجاد شود که سفید رخ خود را با پیادهٔ a2 تعویض کرده باشد.

(۳۷۰)



سفید می‌برد

1.g5 ♖a1

با ♖a8 ,....1 نمی‌توان جلو پیاده‌ها را گرفت.

2.g6!

به عنوان یک اصل کلی بهتر است ابتدا پیادهٔ نزدیکتر به مرکز را راند زیرا پیادهٔ کناری برای شاه سیاه دست نیافتنی‌تر است. این اصل در بسیاری از آخر بازیهای پیاده نیز اعتبار دارد.

2....., ♔c5

در صورت

2...., ♖h1 3.♔f4! ♖xh5 4.g7

سفید می‌برد، چون بعد از ♖h4+ ,....4 و کیشهای بعدی، شاه سفید به g1

عقب می‌نشیند.

3.♔f4 ♖g1

تهدید سفید 4.h6 بود. در آن صورت، بدون کمک شاه، دو پیادهٔ متصل در عرض ششم بازی را می‌بردند. باز هم به عنوان یک اصل کلی دفاعی، باید رخ را پشت پیادهٔ نوک زنجیر قرار داد.

4.♔e5!!

شاه سفید خود را به f6 می‌رساند و اجازه نزدیک شدن به شاه سیاه نمی‌دهد.

4....,♔c6

سیاه حرکت مؤثری در اختیار ندارد. حرکت 4....,♖g5+ خطری برای سفید نداشت زیرا 5.♔f6 می‌کرد و سیاه بعد از 5....,♖xh5 می‌باخت.

5.♔f6 ♔d6 6.g7

و سفید می‌برد.

در ادامهٔ زیر نیز سفید می‌برد:

1.g5 ♖a1 2.g6! ♔c4 3.♔f4 ♖g1 4.♔e5! ♔d3 5.♔f6 ♖f1+ 6.♔g7 ♔e4 7.♔h7

یا ابتدا 7.h6 و سپس 8.♔h7. ادامهٔ

7.h6 ♔f5 8.h7?

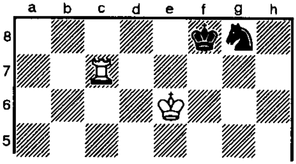
درست نیست چون بعد از 8....,♖h1 بازی مساوی می‌شود.

در نمودار ۳۷۰ اگر شاه سفید در f3 باشد، بعد از 1.g5 ، سیاه با 1....,♖h2 مساوی می‌کند. شاه سفید را اگر در f4 قرار دهیم باز هم بازی مساوی می‌شود (هر چند که خانهٔ f4 برای شاه مناسب می‌نماید). مثلاً

1.g5 ♖f2+!

اگر سیاه 1....., ♖h2 می‌کرد سفید با !2.g6 می‌برد. اما حالا بعد از رفتن شاه به e5 یا e4 بازی مساوی است زیرا پیادهٔ دورتر از مرکز است که به جلو رانده شده است. اگر سفید **2.♔g3** کند، سیاه با **!2....., ♖f1** مساوی می‌کند زیرا شاه سفید از مانورهای مؤثر محروم می‌شود و شاه سیاه به صحنهٔ نبرد نزدیک می‌گردد. (خودتان امتحان کنید.)

(۳۷۱)



مساوی

در حالت کلی رخ تنها علیه اسب یا فیل تنها پیروز نمی‌شود. در مورد اسب باید طرف مدافع دقت کند که اسب را از حول و حوش شاه خود دور نکند. به نمودار ۳۷۱ توجه کنید.

در این پوزیسیون تلاش سفید ره به جایی نمی‌برد. مثلاً

1.♖a7 ♘h6 2.♖h7 ♘g8!

البته حرکت ?2....., ♘g4 که سبب جدا شدن اسب از مجاورت شاه خودی می‌شود غلط است. بعد از

2...., ♘g4? 3. ♖h3!

سفید می‌تواند اسب را بگیرد.

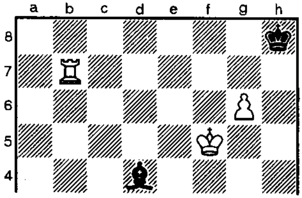
3...., ♔g7 (3...., ♘f2 4. ♖f3+) 4. ♖g3

در مثال بعدی، سفید با بهره‌گیری از پیاده می‌تواند کاری کند که رخ بر فیل پیروز شود.

سفید با قربانی کردن پیاده، شاه سیاه را در موقعیت بدی قرار می‌دهد. یادگیری این پوزیسیون مفید است.

1.g7+! ♔h7 (1.... ♗xg7 2.♔g6) **2.♖f7!**

(۳۷۲)



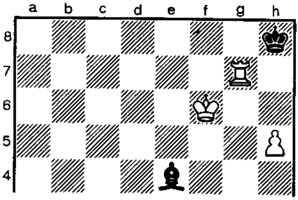
سفید می‌برد

عمق این حرکت در ادامهٔ بازی روشن می‌شود. هدف سفید جلوگیری از فرار شاه سیاه از طریق f8 است.

2....,♗c5 (2....,♗xg7 3.♔g5 ♔g8 4.♔g6) **3.g8=♕+ ♔xg8 4.♔g6 ♗g1! 5.♖f1 ♗h2 6.♖h1 ♗g3 7.♖g1 ♗h2 8.♖g2! ♗e5** (8....,♗f4 9.♔f5+) **9.♖e2**

و سفید می‌برد.

(۳۷۳)



مساوی

در نمودار ۳۷۳ نمی‌توان پوزیسیون نامناسبی برای شاه سیاه ایجاد کرد. بازی مساوی است. (البته اگر پیاده در ستون رخ نبود، سفید راحت می‌برد.)

1.♖a7 ♗c2 2.♔g5 ♗d3 3.♔h6 ♔g8 4.♖a8+ ♔f7 5.♖a7+ ♔g8 6.♖g7+ ♔f8!

و بازی مساوی است:

7.♖g6 ♔f7 8.♔h7 ♗c2 9.♔h8 ♗xg6

اگر در پوزیسیون نمودار ۳۷۳ پیادهٔ سفید به جای h5 در h4 بود، سفید بعد

از حرکت ششم، با تعدادی مانور پیچیده که ایدهٔ آنها انتقال شاه به f8 است می‌تواند بازی را ببرد. در اجرای این مانورها، شاه سفید به خانهٔ h5 نیاز دارد. وجود پیاده در h5 پوزیسیون را از لحاظ تئوریک مساوی می‌کند.

در ادامهٔ متن، حرکت 6....,♔h8 به جای 6....,♔f8 غلط است زیرا سفید با مانورهای دقیق زیر بازی را می‌برد:

7.♖d7 ♗c4 8.♖d8+ ♗g8 9.♔g5! ♔g7 10.♖d7+ ♔h8

وگرنه سفید 11.h6 می‌کند.

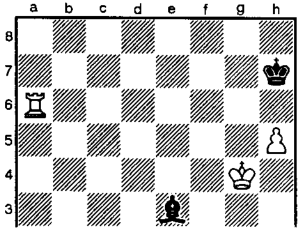
11.♔g6! ♗b3 12.♖h7+! ♔g8 13.♖c7!

برای جلوگیری از کیش فیل در c2.

13....,♔h8 14.h6 ♗a2 15.h7.♗b1+ 16.♔h6

و سفید می‌برد.

(۳۷۴)



سفید می‌برد

در پوزیسیون نمودار ۳۷۳ بازی به خاطر این مساوی بود که فیل سیاه سفیدرو بود. اگر فیل همرنگ خانهٔ ترفیع پیاده بود، دفاع به نتیجه نمی‌رسید. در نمودار ۳۷۴ ، فیل همرنگ خانهٔ ترفیع است، و سفید می‌برد.

1.♔f5 ♗d2 2.♖g6!

جلوگیری از فرار شاه.

2....,♗c1 3.h6!

حالا اگر سیاه با فیل h6را بگیرد، سفید با مانور شاه از f6 به f7، همانند مثال نمودار ۳۷۲ بازی را می‌برد. در صورت 3....,♗b2 نیز سفید بعد از مانور شاه به g5 و h5، و سپس کیش رخ در عرض هفتم، سرانجام با ♔g6 بازی را می‌برد.

3....,♗d2 4.♖g7+! ♔×h6

سفید می‌خواهد خود را از دست پیاده‌اش خالص کند زیرا همین پیاده پوششی است برای شاه سیاه در برابر کیش رخ در ستون h. سیاه اگر 4....,♔h8 می‌کرد، سفید با

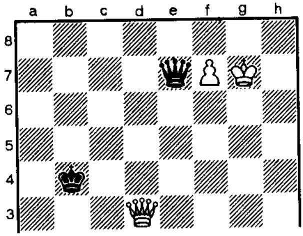
5.♔g6 ♗×h6 6.♖a7

بازی را می‌برد.

5.♖g6+ ♔h7 (5....,♔h5 6.♖g2) **6.♔f6**

و بعد **7.♔f7**. پوزیسیونی شبیه نمودار ۳۷۲ ایجاد می‌شود.

(۳۷۵)



سفید می‌برد

یک آخر بازی رایج دیگر، آخر بازی وزیر و پیاده در برابر وزیر است. به دلیل کیشهای بسیار (که از پایین و در فواصل کوتاه مؤثرترند) و آچمزیها، راندن پیاده تا عرض هفتم مشکل است. حتی در آستانهٔ ترفیع پیاده هم مشکلاتی پدید می‌آید. البته دشواری یا آسانی کار بستگی به پوزیسیون مهره‌ها دارد. اما در مثال زیر در نمودار ۳۷۵ با بعضی از ویژگیهای این نوع آخر بازی آشنا می‌شوید.

1.♕f5!

وزیر سفید خانهٔ مهمی را در نزدیکی مرکز اشغال کرده است و سیاه را از کیش دائم محروم می‌کند. حالا تهدید سفید 2.♔g8 است و سیاه نمی‌تواند 2....♕e6 کند.

1....,♕a7

وزیر سیاه به اجبار از شاه و پیادهٔ سفید دور می‌شود. قبلاً گفتیم که این فاصله گرفتن وزیر به سود سیاه نیست. حرکت 1....,♕b7 به علت 2.♕b1+، و حرکت 2....,♕c7 به خاطر 2.♕g4+ و بعد 3.♔g8 خوب نبود.

2.♔h7

شاه سفید از کیش دائم می‌گریزد.

2....,♔a4

دیگر کاری از دست سیاه ساخته نیست.

3.♕g4+

و بعد 4.♕g7 و سفید می‌برد.

باخت سیاه به دلیل نامناسب بودن پوزیسیون او و مناسب بودن پوزیسیون سفید بسیار سریع بود. در همین نمودار ۳۷۵ اگر شاه سیاه را از b4 به a4 انتقال دهیم تا مزاحم مانورهای وزیر سیاه نشود، امکانات دفاعی سیاه بسیار افزایش می‌یابد. مثلاً

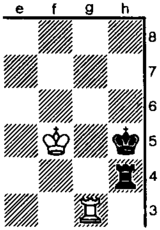
1.♕f5 ♕b7

و سیاه امکان کیش و آچمزی در قطر را به دست می‌آورد.

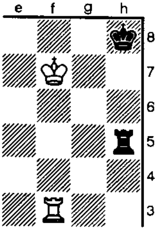
تجربه نشان می‌دهد که در آخر بازیهای وزیر، پیادهٔ مرکزی آسانتر از پیادهٔ فیل ترفیع می‌یابد. علتش این است که وقتی پیاده در جناح قرار داشته

باشد، شاه مدافع امکان بیشتری برای مصون داشتن خود از مانورهای وزیر مهاجم دارد و می‌تواند مانع تعویض وزیرها شود. پیادهٔ اسب گاه در عمل سبب برد می‌شود اما از لحاظ تئوریک نمی‌توان این را امری اثبات شده تلقی کرد. و حالا می‌رسیم به آخر بازی رخ. فقط در حالتهای استثنائی است که رخ بر رخ پیروز می‌شود. دو نمونهٔ آن را در نمودارهای ۳۷۶ و ۳۷۷ می‌بینید.

(۳۷۶)



(۳۷۷)



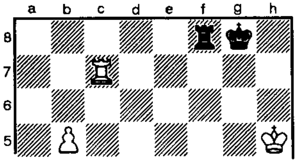
سفید می‌برد

در هر دو نمودار، تهدید دوگانه تکلیف بازی را معلوم می‌کند. سفید در نمودار ۳۷۶ با حرکت **1.♖g8** (با تهدید مات در h8) و در نمودار ۳۷۷ با حرکت **1.♔g6** (با تهدید مات در f8) بازی را می‌برد. در نمودار ۳۷۷ اگر شاه سفید را به f6 و شاه سیاه را به f8 انتقال دهیم، باز هم سفید با بازی 1.♔g6+ کیش برخاست می‌دهد و می‌برد. از استثنائات که بگذریم، آخر بازی رخ دربرابر رخ مساوی است.

پوزیسیون رخ و پیاده در برابر رخ در صورتی به برد می‌انجامد که پیاده تحت حمایت شاه باشد، وگرنه در صورتی که شاه مدافع خانهٔ ترفیع را کنترل کند و یا به طریقی پیاده را از پیشروی باز دارد بازی مساوی است.

در موارد استثنائی شاید پیاده به حمایت شاه هم نیاز نداشته باشد. نمونهٔ آن را در نمودار ۳۷۸ می‌بینید.

(۳۷۸)

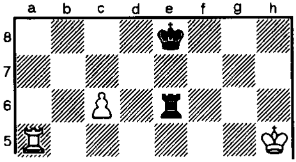


سفید می‌برد

شاه سیاه در عرض هشتم محبوس شده است. سفید با b6، b7 و سپس ♖c8 بازی را می‌برد و سیاه از هر گونه اقدامی عاجز است.

حالا به‌نمودار ۳۷۹ توجه کنید.

(۳۷۹)

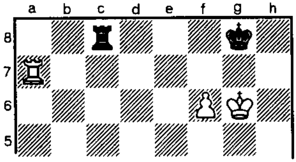


سفید می‌برد

حرکت 1.c7 به علت ....1 ♔d7 غلط است. اما با اینکه شاه سیاه فاصله‌ای از پیاده ندارد سفید با **1.♖a8+** و بعد **2.c7** بازی را می‌برد زیرا شاه سیاه نه می‌تواند به پیاده حمله کند و نه می‌تواند مانع پیشروی آن شود.

دو آخر بازی بررسی شده در نمودارهای ۳۷۸ و ۳۷۹ با آنکه استثنائی‌اند اما در بازی عملی رخ می‌نمایند. به هر حال، در بیشتر موارد، حمایت شاه از پیادهٔ خودی لازم است. به نمودار ۳۸۰ توجه کنید.

(۳۸۰)



سفید می‌برد

بعد از **1.♖g7+** سیاه دو جواب ممکن دارد. یکی **....1 ,♔h8** که

به علت

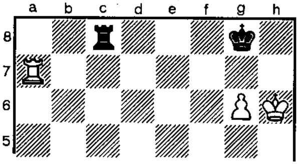
2.♖h7+ ♔g8 3.f7+ ♔f8 4.♖h8+

می‌بازد. دیگری **♔f8 ,....1** که به علت

2.♖h7 ♔e8 (2...., ♔g8 3.f7+) **3.♖h8+**

و بعد **♖x c8 .4** به باخت می‌انجامد.

(۳۸۱)



مساوی

نمودار ۳۸۱ شبیه مثال قبلی است، اما سفید نمی‌تواند ببرد. پیادهٔ ستون اسب به خطرناکی پیادهٔ ستون فیل نیست. بعد از

1.♖g7+ ♔h8!

بازی مساوی است. در صورت ?f8♔....1 سفید می‌تواند با ادامهٔ زیر بازی را ببرد.

2.♔h7 ♖c1 3.♖f7+ ♔e8 4.♔g7

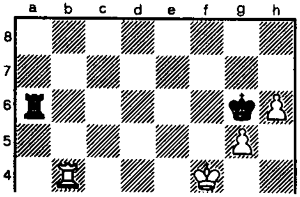
زیرا همانند مثال نمودار ۳۴۶ الف می‌تواند پل بسازد.

در پوزیسیونهای ۳۸۰ و ۳۸۱ وضع سفید کاملاً فعال بود اما سیاه پوزیسیونی غیرفعال داشت. ولی دیدیم که پیادهٔ فیل بازی را می‌برد و پیادهٔ اسب نمی‌برد. (پیاده‌های مرکزی نیز بازی را می‌برند اما شانس دوام آنها تا آخر بازی اندک است.) در نمودار ۳۸۰ اگر رخ سفید را به f7 و رخ سیاه را به c1 انتقال دهیم، سفید قادر به بردن نخواهد بود (در صورت 1.♖g7+ ، سیاه با !f8♔....1 جواب می‌دهد.

در نمودار ۳۸۲ با دو پیادهٔ اضافی هم نمی‌توان به پیروزی رسید. رخ سیاه نباید از عرض ششم خارج شود. در صورت **1.♖b8** بازی

چنین ادامه می‌یابد:

(۳۸۲)



مساوی

1.... ♖ a4+ 2.♔ e5 ♖ a7! 3.♖ g8+ ♔h7 4.♖b8 ♔g6

یا

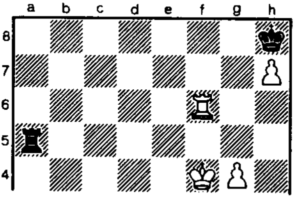
1.♖b7 ♖a4+ 2.♔e5 ♔ₓg5 3.h7 ♖a8

و بعد 4.... ♔g6.

ادامهٔ زیر نیز ره به جایی نمی‌برد و به پوزیسیون نمودار ۳۸۱ می‌رسیم:

1.♔g4 ♖c6 2.h7 ♔ₓh7 3.♔h5

(۳۸۳)



مساوی

حالا به نمودار ۳۸۳ توجه کنید. این بررسی در شرح نمودار ۴۰۵ به کار ما خواهد آمد.

سفید می‌تواند با 1.♖f7 یا 2.♖h6 هر دو پیاده را حفظ کند اما نمی‌تواند بازی را ببرد.

در صورت **1.♖f7**، سیاه چنین ادامه می‌دهد:

1....,♖a4+ 2.♔f5 (2.♔g5 (2.♔g3) ♖ₓg4+) **♖a5+ 3.♔ f6** (3.♔g6 ♖g5+) **♖ a6+ 4.♔ g5 ♖ g6+**

5.♔f5 ♖g5+

و بازی مساوی است.

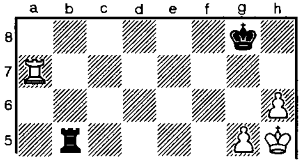
در صورت 1.♖h6 ، باز هم بازی به این طریق مساوی می‌شود:

1.....♖a4+ 2.♔g5 ♖a5+ 3.♔h4 (3.♔g6 ♖a6+ 4...., ♖xh6) **♖a1**

یا 3...., ♖a7 .

البته نمودارهای ۳۸۲ و ۳۸۳ از موارد استثنائی‌اند. عموماً با دو پیادهٔ اضافی می‌توان بازی را برد، اما باید دقت کرد.

(۳۸۴)



سفید می‌برد

به نمودار ۳۸۴ توجه کنید.

رخ سیاه فعالیت سفید را محدود کرده است. ادامهٔ

1.h7+ ♔h8 2.♔g6 ♖xg5+

و

2.♔h6 ♖b6+ 3.g6 ♖xg6+ 4.♔h5 ♖h6+

غلط است. بعد از 1.♖a8+♔h7 هم سودی عاید سفید نمی‌شود و نمی‌توان 2.g6+ کرد. ادامهٔ 1.♔g6 ♖b6+ نیز فایده‌ای ندارد.

سفید در درجهٔ اول باید عرض پنجم را از سیاه بگیرد.

1.♖a1 ♖c5 2.♖f1 ♖a5 3.♔g4 ♖a4+ 4.♖f4 ♖a5 5.♖f5! ♖a4+ 6.♔h5 ♖a1 7.♖b5! ♖a8

در صورت 7...., ♖h1+ سفید با 8.♔g6 جواب می‌دهد و رخ سیاه در عرض اول می‌ماند.

8.g6! ♔h8

در صورت ♖c8 ,....8، سفید +9.h7 و +♖b7 .10 و ♔h6 .11 می‌کرد.

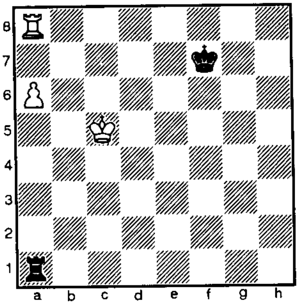
9.h7!

باید همین پیاده را راند. سیاه نمی‌تواند از ♔h6 با تهدید +g7 جلوگیری کند.

9....,♔g7 10.♖b7+ ~ 11.♔h6

برمی‌گردیم به آخر بازیهای رخ و یک پیاده در برابر رخ. به نمودار ۳۸۵ دقت کنید.

(۳۸۵)



سفید می‌برد

بعد از ?1.a7، سیاه با !♔g7 ,....1 مساوی می‌کند (نگاه کنید به نمودار ۱۵۰). سفید فقط با استفاده از خانهٔ a7 و پناه دادن شاه در این خانه است که می‌تواند برنده شود.

1.♔b6 ♖b1+

بدیهی است که ♔e7 ,....1 به علت !2.a7 و بعد ♖h8 .3 غلط است و در وضعیت حاصله در صورت کیشهای پیاپی، شاه سفید نهایتاً به رخ سیاه نزدیک می‌شود.

2.♔a7 ♔e7

حالا سیاه می‌تواند شاه را نزدیک کند.

3.♖b8 ♖c1

حرکت 3....,♖d1 به قصد کیش دادن از عرض فایده‌ای ندارد، زیرا
4.♔b7 ♖d7+ 5.♔b6 ♖d6+ 6.♔a5 ♖d5+ 7.♖b5 ♖d8 8.a7

یا 7....,♖d7 که سفید با 8.♖b7 جواب می‌داد.

4.♔b7

در صورت 4.♖b6? ، سیاه با 4....,♔d7! مساوی می‌کرد. مثلاً
5.♔b7 ♖c7+ 6.♔a8 ♖c1 7.a7 (7.♔a7) ♔c7

حرکت ♖b6 موقعی مفید است که شاه سیاه از خانهٔ d7 دورتر باشد.

4....,♖b1+

حالا حرکت 4....,♔d7 به دلیل 5.a7 ثمری نداشت زیرا شاه سفید با مانور در a6 و b6 و c5 خود را از کیش می‌رهانید.

5.♔a8 ♖c1 6.a7 ♔d6

این حرکت به قصد طولانی کردن بازی انجام شده است. در صورت 6....,♔d7 سفید 7.♔b7 می‌کرد و مانند توضیحی که در حرکت چهارم دادیم بازی را می‌برد.

7.♔b7 ♖b1+ 8.♔c8

حالا 8.♔a6 خوب نبود. شاه سفید از c8 می‌گریزد.

8....,♖c1+ 9.♔d8 ♖h1

هنوز یک نبرد تاکتیکی در پیش است.

10.♖b6+! ♔c5!

در صورت 10....,♔d5 سفید وزیر درست می‌کرد و 10....,♔e5 به

علت 11.♖a6 خوب نبود.

بعد از حرکت متن، حرکت 11.♖a6 خوب نیست، زیرا

11....,♖h8+ 12.♔d7 ♖h7+! 13.♔d8 (13.♔e6? ♖h6+) ♖h8+ 14.♔e7 ♖a8 15.♔d7 ♔b5

و بعد سیاه با 16....,♔b6 مساوی می‌کند.

11.♖c6+

و سفید می‌برد. مثلاً

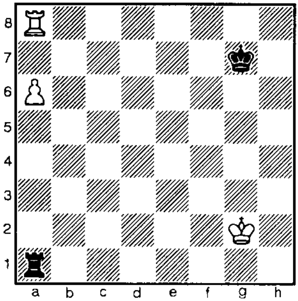
11....,♔d5 12.♖a6! ♖h8+ 13.♔c7

یا

11....,♔b5 12.♖c8! ♖h8+ 13.♔c7 ♖h7+ 14.♔b8

در مثال فوق طریقهٔ اصلی برد را دیدیم. این یکی از مهمترین آخر بازیها بود. مثال بعدی طریقهٔ دفاع را نشان می‌دهد. به نمودار ۳۸۶ توجه کنید.

(۳۸۶)



مساوی

در این پوزیسیون سیاه می‌تواند رخ خود را به عرض ششم برساند. کلید نجات بازی در استقرار رخ سیاه در این عرضه نهفته است.

1.♔f2

و در صورت 1.♖a7+♔g6 بهره‌ای نصیب سفید نمی‌شود. در صورت 1.♔f3? نیز سیاه با 1....,♖f1+ و بعد 2....,♖f6 جواب می‌دهد.

1...., ♖a5

هدف سیاه +1...., ♖f5 و 2...., ♖f6 است. این مانور دقیقتر از مانور 1...., ♖d1 و 2...., ♖d6 است زیرا در صورت 1...., ♖d1 باید به جواب احتمالی ♖b8 و تجدید آرایش رخ و پیادهٔ سفید اندیشید. اما در صورت 1.♔g3 ، بهترین راه !1...., ♖f1 است. حالا در صورت 2.♔g4 سیاه با !2...., ♖f6 جواب می‌دهد و در صورت 2.a7 ، سیاه !2...., ♖a1 می‌کند.

موقعیت کاملاً حساس است و بازی به یک تمپو بستگی دارد. مثلاً اگر شاه سفید در e2 بود، این سیستم دفاعی دیگر کارساز نبود. پس از

2.♔d3 ♖d5+ 3.♔c4 ♖d6 4.♔b5

سفید تهدید ♖c8 و فرار از کیش را پدید می‌آورد. حرکت +4...., ♖d5 سیاه را نجات نمی‌داد چون سفید با 5.♔c6 به رخ حمله می‌کند و یک تمپو جلو می‌افتد و فرصت می‌یابد.

برای دفاع صحیح، رخ سیاه باید در جناح شاه و حداقل در e6 مستقر شود. به ادامهٔ بازی توجه کنید.

2.♔e3 ♖e5+ 3.♔d4 ♖e6!

حالا دیگر تساوی تأمین شده است. مثلاً

4.a7 ♖a6

یا

4.♖a7+ ♔g6

یا

4.♔d5 ♖f6 5.♔e5

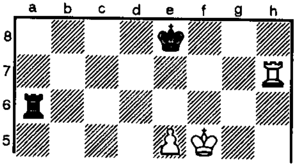
با تهدید ♖g8+ .

5...., ♖b6 6.♔d5 ♖f6 7.♔c5 ♖f5+

و سیاه با کیش دائم از عرض، شاه سفید را از پیاده دور می‌کند و بعد مجدداً رخ را به f6 برمی‌گرداند.

حالا می‌پردازیم به پوزیسیونهایی با پیادهٔ مرکزی و سپس با پیادهٔ فیل.

(۳۸۷)



مساوی

در نمودار ۳۸۷ رخ سیاه فعال است و نمی‌گذارد شاه سفید وارد عرض ششم شود.

اگر شاه سفید وارد عرض ششم شود تهدید ماتی ایجاد می‌کند و بعد می‌تواند پیاده را براند. سیاه باید مادامی که سفید با شاه یا رخ مانور می‌دهد رخ خود را در عرض ششم نگه دارد.

1.♖b7 ♖c6

اما به محض آنکه سفید پیاده را براند، سیاه باید آمادهٔ کیش دادن با رخ باشد. مثلاً

2.e6 ♖c1!

حالا سیاه شاه سفید را به رگبار می‌بندد و بازی مساوی است.

عدم توجه به این قاعده سبب باخت سریع می‌شود. مثلاً

1. ♖c7 ♖b6 2. ♖a7 ♖b5?? 3. ♔f6

و حالا

3...., ♖b6+ 4.e6 ♔d8 7. ♔f7

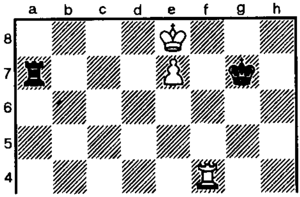
یا

3...., ♖b1 4. ♖a8+ ♔d7 5.e6+ ♔d6 6. ♖d8+ ♔c7 7.e7

و سفید می‌برد.

البته ممکن است رخ سیاه پوزیسیون مطلوبی نظیر نمودار ۳۸۷ نداشته باشد و پیادهٔ سفید به عرض ششم و حتی هفتم برسد. آیا اگر شاه سیاه از خانهٔ ترفیع رانده شده باشد، می‌توان دفاع کرد؟ پاسخ به این سؤال ما را به یکی از مهمترین نکته‌های تئوری آخر بازی رخ متوجه می‌کند که در بازی شطرنج بسیار اهمیت دارد.

(۳۸۸)



مساوی

به نمودار ۳۸۸ توجه کنید.

ستون e (ستون پیاده‌ای که سفید دارد) صفحه را به دو بخش نامساوی تقسیم می‌کند. در سمت راست سه ستون داریم که آن را "سمت کوتاه" یا "طرف کوتاه" می‌نامیم. در سمت چپ چهار ستون داریم که آن را "سمت بلند" یا "طرف بلند" می‌خوانیم، اگر رخ سیاه در سمت بلند قرار داشته باشد و فاصلهٔ کافی با شاه و پیادهٔ حریف نیز داشته باشد (حداقل سه ستون فاصله)، در صورت نامناسب بودن موقعیت رخ سفید، امکانات خوب تساوی برای سیاه وجود دارد که با کیشهای جناحی در عرضها فراهم می‌آید. در این حالت، شاه سیاه باید در سمت یا طرف کوتاه قرار داشته باشد تا مزاحم کیشهای رخ خودی نشود.

1...., ♖a8+ 2.♔d7 ♖a7+ 3.♔d6+ ♖a6+ 4.♔d5

برای جلوگیری از 4....,♖e6 .

4...., ♖a5+ 5.♔c6 ♖a6+!

حرکت 5....,♖e5? به دلیل 6.♔d6 و سپس 7.♖f8 به باخت سیاه منجر می‌شود.

6.♔d7

مانور شاه سفید به طرف رخ بیفایده بود. در صورت 6.♔b5 یا 6.♔b7، سیاه با 6....,♖e6 مساوی می‌کرد.

6...., ♖a7+ 7.♔e6 ♖a6+ 8.♔e5

در صورت 8.♔f5 ، سیاه 8....,♔f7 می‌کرد.

8...., ♖a5+

حرکت 8....,♖a8 نیز برای تساوی کفایت می‌کند. اگر شاه سیاه در g6 بود، حرکت رخ به a8 غلط می‌بود چون سفید با ♖f8 جواب می‌داد.

9.♔e4 ♖a4+ 10.♔e3 ♖a3+

البته 10....,♖xf4 به دلیل 11.e8=♕ غلط بود.

11.♔f2 ♖a2+ 12.♔f3 ♖a3+ 13.♔g4

سفید طرح خود را اجرا کرده، اما نتیجهٔ کار این شده که سیاه با **13...., ♖e3** مساوی می‌کند.

در همین نمودار ۳۸۸ اگر رخ سیاه را در b7 در نظر بگیریم، فاصله‌اش با پیادهٔ سفید به دو ستون کاهش می‌یابد و "طرف بلند" قدری کوتاهتر می‌شود. با هم ببینیم.

1...., ♖b8+ 2.♔d7 ♖b7+ 3.♔d8 ♖b8+ 4.♔c7

♖a8

در صورت ♖e8 ,....4، سفید ♔d7 .5 می‌کرد.

5. ♖a4!

و سفید می‌برد.

5...., ♖e8 6. ♔d7 ♔f7 7. ♖f4+

پس رخ سیاه نباید در طرف کوتاه قرار بگیرد و فاصله‌اش با پیادهٔ حریف باید لااقل سه ستون باشد. این ایدهٔ اصلی دفاع با کیشهای عرضی است. البته جزئیات پوزیسیون اهمیت بسیار دارد و مثلاً در همان نمودار ۳۸۸ اگر شاه سیاه در g8 بود بازی را می‌باخت. مثلاً

1...., ♖a8+ 2. ♔d7 ♖a7+ 3. ♔e6 ♖a6+ 4. ♔e5 ♖a5+ 5. ♔f6!

حالا می‌توان f6 را اشغال کرد.

5...., ♖a6+ 6. ♔g5! ♖a5+

در صورت ♖e6 ,....6، سفید ♖f8+ .7 می‌کرد.

7. ♔g6 ♖a8

اگر سیاه ♖a6+ ,....7 بازی می‌کرد، سفید با ♖f6 .8 و سپس ♖d6 و ♖d8 ادامه می‌داد. بعد از حرکت متن، سفید نباید ♖d4? .8 بازی کند زیرا سیاه با ♖a6+ ,....8 جواب می‌دهد. سفید باید با **8. ♖e4!** یا **8. ♖f6** و بعد ♖d6 ادامه دهد و بازی را ببرد.

در همین مثال، اگر رخ سفید در هر خانه ای از ستونهای b و h (بجز b8) یا در خانهٔ c6 مستقر باشد، سفید بازی را نمی‌برد (رخ سیاه در ستون a است).

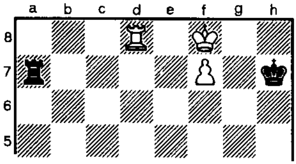
1... ♖a8+ 2.♔d7 ♔f7! 3.♖c7 ♖e8 4.♔d6 ♖a8

یا

3.♖c1 ♖a7+ 4.♔d8 ♖a8+! (4...., ♖×e7 5.♖f1+)
5.♔d7 ♖a7+ 6.♔d6 ♖×e7

این تنوع نتایج به نحوهٔ استقرار مهره‌ها بستگی دارد. آخر بازیهای رخ به رغم ظاهر ساده‌ای که دارند دشوارترین نوع آخر بازی‌اند. فقط در صورتی می‌توان آخر بازی رخ را به نحو صحیحی اداره کرد که از ویژگیهای آخر بازی در موقعی که پیاده‌ها در عرضهای ششم یا هفتم هستند آگاهی داشت.

(۳۸۹)



نوبت سیاه. سفید می‌برد

حالا می‌رسیم به پوزیسیونهایی که در آنها پیادهٔ سفید پیادهٔ ستون فیل است. این نوع پوزیسیونها در بازیهای عملی بیشتر پدید می‌آیند. به نمودار ۳۸۹ توجه کنید.

پیاده در ستون f قرار دارد.

" طرف بلند " بلندتر شده است (رخ سیاه چهار ستون با پیاده فاصله دارد) و قاعدتاً دفاع سیاه ساده‌تر شده است زیرا رخ سیاه از ستون b هم می‌تواند استفاده کند. اگر پیاده در ستون g باشد، "طرف بلند" و " طرف کوتاه" بی‌معنی می‌شود. به همین خاطر است که دو نوع آخر بازی را بررسی می‌کنیم: یکی آخر بازی با پیادهٔ مرکزی و دیگری آخر بازی با پیادهٔ فیل.

در پوزیسیون نمودار ۳۸۹ کیشهای عرضی سبب نجات سیاه نمی‌شود. رخ سیاه در هر جایی که باشد، اگر رخ سفید در عرض هشتم (در هر خانه‌ای از طرف بلند) یا در خانه‌هایی از ستون d و e و f بجز d6 و d7 مستقر باشد،

سفید بازی را می‌برد. اگر رخ سفید در d6 باشد، چنانکه در شرح نمودار ۳۸۸ گفتیم، بازی مساوی می‌شود. مثلاً

1...., ♖a8+ 2.♔e7 ♔g7!

رخ سفید وقتی در عرض هشتم است یا در ستون f قرار می‌گیرد، پیاده را حمایت می‌کند. نیز رخ سفید اگر در ستون d یا e باشد، شاه سفید از کیشهای عرضی سیاه می‌گریزد. در نمودار ۳۸۹، سفید تهدید ♔e8 دارد. سیاه مجبور است **1....,♔g6** کند. سفید چنین ادامه می‌دهد:

2.♖d6+ ♔h7

و حالا سفید حرکتهای متعددی برای بردن بازی در اختیار دارد: 3.♔e8 ، 3.♖d1 و .... اما تنها حرکت صحیح که نهایتاً به برد می‌انجامد **3.♖f6!** است. در حالتی که در پوزیسیون رخ در d6 باشد، باز هم این حرکت لازم است. توجه داشته باشید که ادامهٔ

3.♔e8? ♖a8+ 4.♔e7 ♔g7!

به تساوی می‌انجامد.

در پوزیسیونهایی از این قبیل موقعیت شاه سیاه فرقی در قضیه وارد نمی‌کند (مگر در حالتی که بتواند پیاده را بگیرد یا مساوی را اجباراً تحمیل کند). مثلاً این پوزیسیون را در نظر بگیرید: شاه سفید در f8 ، رخ سفید در e7 و پیادهٔ سفید در f7؛ شاه سیاه در g6 و رخ سیاه در a1. این صحنه را در صفحهٔ شطرنج بچینید. حرکت تساوی بخش **1..,♔f6!** است. مثلاً

2.♔g8 ♖g1+ 3.♔f8 ♖a1 4.♖e2 ♖a8+ 5.♖e8 ♖a7!

و سیاه پیاده را می‌گیرد. ادامهٔ زیر نیز برای سفید فایده‌ای نداشت:

4.♔e8 ♖a8+ 5.♔d7 ♖a7+ (5...., ♔g7!) 6.♔d6 ♖a6+ (6...., ♖a8 7.♖e8 ♖a6+) 7.♔d7 ♖a7+

و بازی مساوی است.

در نمودار ۳۸۸ ، اگر نوبت حرکت با سفید باشد، ادامهٔ

1.♖g4+ ♔f6 2.♔f8

به دلیل

2...., ♖xe7 3.♖f4+ ♔e5

یا **3...., ♔g5** به برد نمی‌انجامد. علتش این است که رخ سفید فاصلهٔ کافی با پیاده نداشته است. پس با اطلاع از منطقه یا مرز برد رخ، باید آن را به e4، d4 و c4 حرکت دهیم. (b4 محل مناسبی نیست زیرا شاه سفید بـرای پـل ساختن در عرض مجبور می‌شود پیاده را از دست بدهد.)

1.♖e4!

حالا در صورت **1...., ♔f6** ، سفید **2.♔f8** می‌کند. یا

1.♖d4 ♖a8+ (1...., ♔f6 2.♖d6+ ♔g7 3.♖e6)
2.♔d7! ♖a7+ 3.♔e6

یا

1.♖c4 ♖a8+ 2.♔d7 ♔f7 (2...., ♖a7+ 3.♖c7)
3.♖f4+

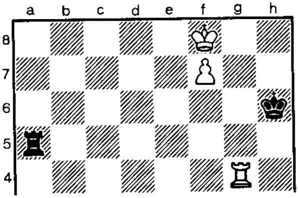
و بعد **4.♖e4!**.

در نمودار ۳۸۹ ، اگر رخ سفید در خانه‌های متعلق به "منطقهٔ برد" یا مرز برد قرار نگیرد، قاعدتاً بازی مساوی می‌شود.

در نمودار ۳۹۰ درست مانند نمونه‌ای که در نمودار ۳۸۸ دیدیم، سیاه

باکیشهای عرضی و حملهٔ ناگهانی به پیاده (از طریق ستون) بازی را مساوی می‌کند.

(۳۹۰)



نوبت سیاه. مساوی

در نمودار ۳۹۰ اگر شاه سیاه به جای h6 در h8 باشد، باز هم سیاه نمی‌بازد. مثلاً

1...., ♖a8+ 2.♔e7 ♖a7+ 3.♔e6 ♖a6+ 4.♔f5 ♖a5+ 5.♔g6

در صورت

5.♔f4 ♖a4+ 6.♔f3

سیاه با ♖a8 ,....6 و سپس ♖f8 ,.... ادامه می‌داد.

5...., ♖a6+ 6.♔h5 ♖a5+

حرکت ♖h6+ ,....6 به دلیل

7.♔g5 ♖g6+ 8.♔f5

غلط بود.

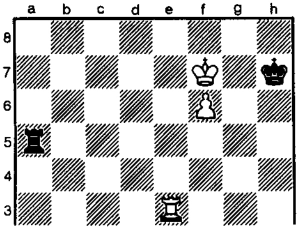
7.♔h6 ♖a6+ 8.♖g6 ♖xg6+ 9.♔xg6

و بازی پات می‌شود.

اگر پیاده در عرض ششم باشد، شانس تساوی مدافع بیشتر می‌شود. اما بازی بغرنجتر می‌شود و شمار ادامه‌ها و استثناءها فزونی می‌گیرد. فقط کسی می‌تواند ادعای دانستن این نوع آخر بازیها را بکند که پوزیسیونهای اصلی این نوع آخر بازیها راکه در آن پیاده در عرض ششم است، با حالتهای مختلف شاهها و رخها، فراگرفته باشد. یک نمونهٔ آن را در نمودار ۳۹۱

می‌بینید.

(۳۹۱)



نوبت سیاه، مساوی

سیاه به این طریق به تساوی دست می‌یابد:

1....,♖a7+ 2.♖e7

در صورت 2.♔f8، سیاه با 2....,♔g6 مساوی می‌کند.

در صورت 2.♔e6 می‌توان با ♖a8 ,.... و ♖a6+ ,.... که بعداً بررسی می‌کنیم بازی را مساوی کرد.

در ضمن، بعد از 2.♔e6، با

2....,♔g6 3.f7 ♖a6+

یا

3.♖g3+ ♔h7 4.f7 ♖a6+!

نیز تساوی حاصل می‌شود، مانند نمودار ۳۹۰.

2....,♖a8

هر حرکت دیگر رخ در ستون a درست است، مگر 2....,♖a6? زیرا در این صورت، بعد از

3.♔f8+ ♔g6 4.f7 ♔f6 5.♔g8!

سیاه نمی‌تواند در ستون g کیش دهد، و بازی را می‌بازد.

3.♖e6

و حالا فقط با **3....,♔h6** یا **3....,♖b8** می‌توان مساوی کرد. مثلاً اگر رخ سیاه در ستون a حرکت کند، سفید 4.♔f8 می‌کند. در ضمن 3....,♖c8 نیز غلط است چون بعد از

4. ♖e8 ♖c7+ 5.♔e6 ♖c6+ (5...., ♔g6 6.♖g8+ , ~ 7.f7) 6.♔e7 ♖c7+ 7.♔d6 ♖f7 8.♔e6 ♔g6 9.♖g8+

سفید می‌برد.

در ادامهٔ فوق روشن شد که اگر سیاه در حرکت دوم 2....., ♖a8 بازی نکند و مثلاً 2....., ♖a1 بکند، بعد از 3.♖e6 باید با 3....♖a8! جواب بدهد.

در نمودار ۳۹۱ واریاسیون زیر نیز جالب توجه است:

1...., ♖a7+ 2.♖e7 ♖a8 3.♖e8

ادامهٔ

3.♔e6 ♔g6 4.♖g7+ ♔h6

یا 3.♖d7, ♔h6 سودی برای سفید ندارد.

3...., ♖a7+ 4.♔e6 (4.♔f8 ♔g6) **♖a6+ 5.♔f5 ♖a5+ 6.♖e5 ♖a8**

حرکت 6....., ♖a1 هم صحیح است.

7.♖e7+ ♔h6

و بازی مساوی است.

در همین پوزیسیون نمودار ۳۹۱ اگر رخ سفید را در d3 بگذاریم و رخ سیاه را به c5 انتقال دهیم (به فاصلهٔ سه ستون تا پیاده) باز هم بازی مساوی است و باز هم به این نکته می‌رسیم که اگر پیادهٔ مهاجم در عرض ششم قرار داشته باشد امکان تساوی بسیار افزایش می‌یابد. مثلاً

1...., ♖c7+ 2.♔e8 ♔g6!

حرکت 2....,♔g8 به دلیل 3.♖g3+ و بعد 4.♖f3! می‌بازد.

3.f7 ♖c8+

حرکت 3....,♖xf7 به علت 4.♖g3+ خوب نیست.

4.♔e7

در صورت 4.♔d7 سیاه 4....,♖a8 می‌کرد.

4....,♖c7+ 5.♔e6

آخرین تلاش.

5....,♖c8!

برای دور شدن از منطقهٔ خطر. در صورت

5....,♖c6+? 6.♔d7! ♖f6 7.♔e8! ♖e6+ 8.♔f8 ♖f6 9.♔g8

سفید می‌برد.

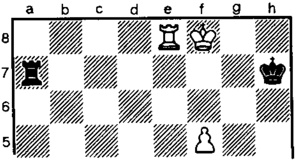
6.♖f3 ♔g7 7.♖g3+

سیاه به 7.♔d7 با 7....,♖a8 جواب می‌داد.

7....,♔h7

و بازی مساوی است.

(۳۹۲)



اگر پیادهٔ مهاجم در عرض پنجم مستقر باشد، رخ مدافع در "طرف بلند" و گاه در جلو پیاده کار دفاع را بسیار ساده‌تر می‌کند. طبعاً در بعضی از پوزیسیونها ممکن است بازی از آنچه در مثالهای قبلی دیدیم، پیچیده‌تر شود. یک نمونهٔ ساده و مهم را در نمودار ۳۹۲ می‌بینیم.

تهدید سفید ♖e7+ است. سیاه باید دقیق دفاع کند. مثلاً

1...., ♔h6? 2.♖e6+ ♔g5 3.f6

به باخت سیاه می‌انجامد و همان‌طور که در مثال قبلی دیدیم، در صورت

3...., ♔g6 4.f7+ ♔f5 (4...., ♔h7 5.♖f6) 5.♖b6

یا 5.♖e1 (اما نه 5.♖e8? به علت 5...., ♔f6) سفید می‌برد. و در صورت 3...., ♔f5 . سفید با 4.♖b6 و 5.f7 جواب می‌دهد.

1...., ♔h8? یا 1...., ♖a5? هم به علت f6 و f7 غلط است.

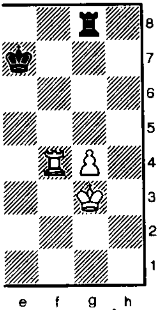
تنها حرکت صحیح **1...., ♖a6!** است. مثلاً

2.♖e7+ ♔h8 3.♔f7 ♔h7 4.f6 ♖a8

و به پوزیسیونی همانند نمودار ۳۹۱ رسیده‌ایم. بازی مساوی است

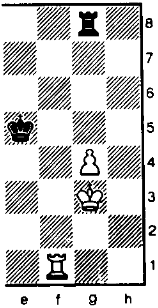
اگر پیادهٔ مهاجم در عرض چهارم باشد، حمله به پیاده و کیشهای ستونی در جلو پیاده اهمیت دارد. برای کیش در پشت پیاده فضای کافی وجود ندارد. به نمودارهای ۳۹۳ و ۳۹۴ توجه کنید.

(۳۹۳)



سفید می‌برد

(۳۹۴)



مساوی

در نمودار ۳۹۳، اگر نوبت حرکت با سیاه بود می‌توانست با

1...., ♔e6 یا 1...., ♖h8 یا 1...., ♖f8 مساوی کند، مثلاً

1...., ♖f8 2. ♖xf8 ♔xf8 3. ♔h4 ♔g8!

اما اگر نوبت با سفید باشد پیروزی آسان است. پیاده در حمایت رخ است و شاه می‌تواند به طرف h7 یا g7 راه بیفتد و پیاده را پیش براند.

1. ♔h4! ♖h8+ 2. ♔g5

و الی آخر.

یا

1...., ♖f8 2. ♖xf8 ♔xf8 3. ♔h5!

اما در نمودار ۳۹۴، کیشهای ستونی رخ برای دفاع کفایت می‌کند.

1. ♔h4 ♖h8+ 2. ♔g5 ♖g8+ 3. ♔h5 ♖h8+ 4. ♔g6 ♖g8+

و شاه مجبور است به h5 برگردد و نهایتاً به g3 عقب‌نشینی کند. در آن موقع، سیاه با ♖g8! .... اجازهٔ پیشروی به پیاده نمی‌دهد.

حرکت **1. ♖f4** نیز به نتیجه نمی‌رسد.

1...., ♔e6 2. ♔h4 ♔e5!

و بازی مساوی است.

در ادامهٔ زیر نیز بازی مساوی می‌شود.

1. ♖f5+ ♔e6 2. ♔h4 ♖h8+! 3. ♔g5 ♖g8+! 4. ♔f4 ♖a8

یا 4...., ♖g7. البته 4...., ♔e7? یا 4...., ♖g6? غلط است زیرا سفید با 5.g5 برنده می‌شود.

حالا در نمودار ۳۹۴، شاه سیاه را به d6 و رخ سفید را به e1 انتقال

می‌دهیم. نتیجه چه می‌شود؟

با پیادهٔ ستون اسب، حتی دو ستون فاصلهٔ شاه حریف هم امکان برد به سفید نمی‌دهد. مثلاً

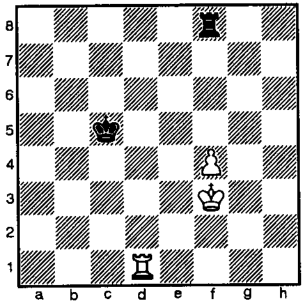
1.♖e4 ♔d5! 2.♖e7 ♔d6!

برای جلوگیری از پیشروی شاه سفید و پل ساختن با رخ.

3.♖e4 ♔d5 4.♔f3 ♖a8 5.g5 ♖g8 6.♖a4 ♔e6! 7.♔g4 ♔f7

مساوی.

(۳۹۵)



سفید می‌برد

اگر پیادهٔ مهاجم در عرض چهارم پیادهٔ ستون فیل باشد، چنانچه شاه سیاه دو ستون از پیاده دور باشد، سفید می‌برد. به نمودار ۳۹۵ توجه کنید.

ایدهٔ برد در این وضعیت، نزدیک شدن شاه سفید به رخ سیاه (برای حمایت از پیشروی پیاده) و استقرار رخ سفید در پشت پیادهٔ خودی است. چون شاه سیاه از پیاده فاصله دارد، نمی‌تواند از عقب‌نشینی رخ سفید بهره‌برداری کند.

1.♔g4 ♖g8+ 2.♔f5 ♖f8+ 3.♔g5 ♖g8+ 4.♔h6!

این مانور است که سبب پیروزی می‌شود. در حالتهایی که پیادهٔ مهاجم پیادهٔ اسب بود، سفید از این مانور در ستون محروم بود.

4....,♖f8

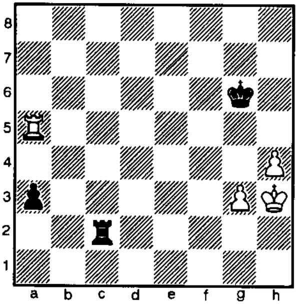
4....,♖h8+ 5.♔g7 ♖h5 6.♔g6

5.♖f1! ♔~6.♔g7 ♖f5 7.♔g6 ♖f8 8.f5

و سفید می‌برد.

حالا پوزیسیون دیگری را بررسی می‌کنیم که اهمیت عملی بسیار زیادی دارد. به نمودار ۳۹۶ دقت کنید.

(۳۹۶)



نوبت سیاه. مساوی

سیاه با استفاده از پیادهٔ آزاد و پیشرفته‌اش می‌تواند با دو پیادهٔ متصل حریف مقابله کند. او با دفاع صحیح می‌تواند به تساوی دست یابد:

1....a2! 2.h5+ ♔f6

یا 2....,♔h6.

3.♔h4

در صورت 3.g4، بعد از

3....,♖c5 4.♖xa2 ♔g5

به وضعیتی همانند نمودار ۳۸۲ می‌رسیم که مساوی است.

3....,♖h2+ 4.♔g4 ♖b2 5.♖a6+ ♔g7 6.♔g5 ♖b5+ 7.♔h4 ♖b2 8.g4 ♔f7!

این حرکت کاملاً لازم است و بازی را به تساوی می‌کشاند. مثلاً

9.h6 ♖b6!

یا

9.♖a4

با تهدید ♔g5 و ♔h6 .

9....,♔g7! 10.♖a6 ♔f7!

یا

9.♖a7+ ♔f6! 10.g5+ ♔f5 11.h6 (11.♖a5+ ♔f4) **♖h2+**

و بعد **12..,♖h5**.

اگر سیاه به جای حرکت ضروری **8....,♔f7!** مثلاً 8....,♖c2? بازی کند، بعد از 9.h6+! و 10.♔h5! موقعیت بازنده‌ای همانند نمودار ۳۸۴ پیدا می‌کند.

البته با قاطعیت نباید گفت که در پوزیسیونهایی همانند نمودار ۳۹۶ برد وجود ندارد. در این نوع پوزیسیونها موقعی که پیادهٔ ستون رخ جلو رفته باشد و پیادهٔ نزدیکتر به مرکز عقب باشد (مثلاً h5 و g4)، احتمال تساوی خیلی زیاد است. اما اگر آرایش پیاده‌ها عکس این حالت باشد (یعنی h4 و g5) شاه سفید می‌تواند از کیش بگریزد. این نوع آرایش را در نمودارهای ۳۷۰ و ۴۱۱ نیز می‌بینیم.

با بررسی آخر بازیهای تئوریک دریافته‌ایم که با یک پیادهٔ اضافی به هنگامی که چند سوار بیشتر در صفحه باقی نمانده است بازی بسیار پیچیده و دشوار می‌شود. به همین دلیل، در آخر بازی، تعویض پیاده‌ها برای مهاجم سودمند نیست. اگر طرفین هر کدام چند پیاده داشته باشند، طرفی که پیادهٔ اضافی دارد بهتر می‌تواند از برتری خود استفاده کند. به همین ترتیب، طرف مدافع سعی در تعویض پیاده‌ها دارد تا کار حریف را دشوارتر کند.

در آخر بازیهای بدون پیاده، بازی از این هم بغرنجتر می‌شود. بازی به صورت مانورهای پوزیسیونی بغرنجی در می‌آید که هدف آنها محدود کردن سوارهای حریف و محبوس کردن شاه حریف است.

رخ و سوار سبک در برابر رخ، و وزیر و سوار سبک در برابر وزیر عموماً برنده نیست. در حالات خاصی ممکن است رخ و فیل در برابر رخ، و وزیر و اسب در برابر وزیر به برد ختم شود.

طبق بررسی کرس و استادان دیگر، در بیشتر موارد وزیر در برابر دو سوار سبک بازی را می‌برد. در این حالت، اسب و فیل از دو فیل ضعیفتر است، و دو اسب موقعی می‌توانند با وزیر مقابله کنند که در کنار هم باشند و به شاه حریف اجازهٔ نزدیک شدن ندهند. ضعیفترین آرایش اسبها حالتی است که مدافع یکدیگر باشند.

اگر رخ نگذارد که شاه حریف به پیاده نزدیک شود، وزیر در برابر رخ و پیاده در بسیاری از حالات برنده نیست. اگر پیادهٔ طرف ضعیفتر در ستون فیل یا اسب باشد، از لحاظ تئوریک بازی مساوی است. اگر پیاده در ستون رخ یا در یکی از ستونهای مرکزی باشد، همه چیز بستگی به این پیدا می‌کند که پیاده در چه عرضی باشد. ضعیفترین حالت در عرض پنجم و ششم است. به هر حال، وزیر در این گونه موارد شانس غلبه دارد.

یک حالت استثنائی، مات با دو اسب است. مشروط به اینکه حریف پیاده داشته باشد و پیاده پیشروی زیاد هم نکرده باشد. تروئیتسکی (۱۸۶۶-۱۹۴۲)، طراح مسائل و بررسیهای متعدد، در این نوع آخر بازیها کارهای گسترده‌ای کرده است.

۸-۴. آخر بازیهای عملی

آخر بازیهای تئوریک یا ساده (مانند نمونه‌هایی که در قسمت قبل دیدیم) بلافاصله در مرحلهٔ آخر بازی به وجود نمی‌آیند. عموماً آخر بازیهای گوناگونی با سوارهای مختلف پدید می‌آید و در مراحل مختلفی با تعویضهای مکرر تعداد سوارها کاهش می‌یابد و آخر بازیهای سادهٔ مختلفی حاصل می‌شود. گاهی هم در وسط بازی آنقدر تعویض انجام می‌شود و آنقدر نیروها کاهش می‌یابند که آخر بازی ساده‌ای به وجود می‌آید. گاهی نیز آخر بازیهایی با سوارهای زیاد (اما بدون وزیر) ایجاد می‌شوند که به تدریج در اثر تعویضهای بعدی به آخر بازی ساده تبدیل می‌شوند.

در آخر بازیهایی که ما آنها را پیچیده می‌خوانیم، معمولاً طرفین یک رخ (گاهی دو رخ) و چند سوار سبک دارند. در هنگام تعویضهای احتمالی باید دید که چه سواری را باید حفظ کرد و چه سواری از حریف را باید تعویض کرد. با توجه به آموخته‌هایمان اینک می‌دانیم که بهتر است برتری دو فیل را حفظ کنیم و اگر هم مجبور شدیم یکی از دو فیل را تعویض کنیم تعویض کدام فیل بهتر است ـ فیل سفیدرو یا فیل سیاه رو؟ در این مواقع براساس ارزیابی خود از ضعفهای پیاده‌ای طرفین یا با توجه به تهدیدهای سوارها تصمیم می‌گیریم. برای انتخاب بین فیل و اسب باید ببینیم که بازی در پوزیسیون "بسته" ادامه خواهد یافت یا در پوزیسیون "باز". در این حالت، وجود رخ چندان اثری در قضاوت ما ندارد.

وجود فیلهای ناهمرنگ در آخر بازی (نه در وسط بازی) احتمال تساوی را بسیار زیاد می‌کند. این یک اصل راهنمای کلی است و شطرنجباز در هر پوزیسیونی باید با توجه به موقعیت خاص خودش و حریفش این مسئله را

حل و فصل کند.

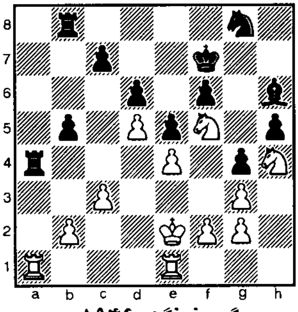
در آخر بازی پیاده باید پیشاپیش امکانات را سنجید تا بتوان دربارهٔ تعویض سوارهای باقیمانده تصمیم سنجیده و مقتضی گرفت.

بسیاری از بازیها به آخر بازی رخ منتهی می‌شوند. علتش این است که به سبب وجود پیاده‌ها و موانع پیاده‌ای، رخها دیرتر از سوارهای سبک وارد بازی می‌شوند و در نتیجه تا آخر بازی ادامهٔ حیات می‌دهند و برخلاف سوارهای دیگر، برخورد کمتری با یکدیگر دارند. یادگیری آخر بازی رخ و کسب تجربه در آن برای هر شطرنجبازی ضروری است.

یک نکتهٔ مهم این است که در هر حال، فعالیت و تحرک سوارهای ما در مقایسه با انفعال و بی‌تحرکی سوارهای حریف اهمیت تعیین‌کننده‌ای دارد. در بازیهای آرام (که در قسمت "تحقق برتری" در ۸-۲ درباره‌اش صحبت کردیم) روش کلی عبارت است از تقویت گام به گام مواضع سوارهای خودی به منظور افزایش برتری یا کسب برتری جدید در نقاط دیگر.

(۳۹۷)

اسمیسلوف - اویوه



گرونینگن، ۱۹۴۶

بعد از بحثهای کلی فوق، می‌پردازیم به بررسی نمونه‌هایی از بازیهای عملی. ابتدا به نمودار ۳۹۷ توجه کنید.

سوارهای سبک سیاه غیر فعال‌اند و فیل h6 مانور ندارد. اسمیسلوف روش صحیحی را در پیش می‌گیرد و سعی می‌کند سوارهای سنگین را تعویض کند. بعد از تعویضها،

سوارهای سبک سفید از سوارهای سبک سیاه قویتر عمل خواهند کرد.

28.♖xa4! bxa4 29.♖b1 ♖b3

این حرکت سیاه اجباری بود، وگرنه سفید شاه را تا c2 می‌آورد و سپس رخ را به a1 می‌برد و a4 را می‌گرفت. در صورت 29....,a3 ، سفید 30.b4 می‌کرد و باز هم پیادهٔ a سیاه در نهایت محکوم به مرگ بود.

30.♔d3 a3 31.♔c2 ♖xb2+ 32.♖xb2 axb2 33.♔xb2

هدف سفید برآورده شد. رخها تعویض شدند.

33....,♗d2 34.♔c2 ♗e1 35.f3 ♘e7 36.♘xe7 ♔xe7 37.fxg4 hxg4 38.♘f5+ ♔f7

آخر بازی باز هم ساده‌تر شده است. حالا اسب سفید بسیار قویتر از فیل سیاه است.

39.c4 ♔g6 40.♔b3 ♔g5

سیاه که مقاومت غیرفعال را بی‌فایده می‌بیند، مقدمات قربانی فیل را فراهم می‌کند.

41.♔a4 ♗xg3 42.♘xg3 ♔f4

یک آخر بازی دیگر. در بازی حاضر، این چهارمین آخر بازی است که حاصل می‌شود.

43.♘h5+ ♔xe4 44.♘xf6+ ♔f5

در صورت

44....,♔f4 45.♔b5 e4 46.♘xe4

سفید با 47.♔c6 می‌برد.

45.♘e8! e4 46.♘xc7 e3 47.♘b5! ♔f4 48.♘c3 ♔g3 49.c5

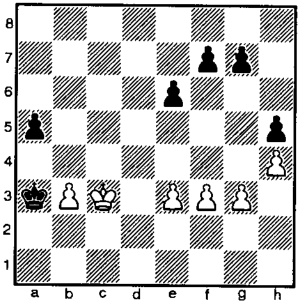
سیاه تسلیم شد.

حالا چند آخر بازی پیاده را بررسی می‌کنیم. به نمودار ۳۹۸ توجه کنید.

در این پوزیسیون سیاه **47....,♔a2!** بازی کرد و با دور زدن پوزیسیون حریف بازی را برد:

(۳۹۸)

لیسیتسین ـ آلاتورتسف



مسکو، ۱۹۳۵

48.♔c2

در صورت 48.b4 ، سیاه با

48....axb4+ 49.♔xb4 ♔b2

بازی را می‌برد.

48....f5

هدف سیاه متوقف کردن پیاده‌های سفید است.

49.♔c3 ♔b1!

حالا اگر سفید 50.b4 کند سیاه با !50....,a4 جواب می‌دهد.

50.e4 fxe4 51.fxe4 e5 52.♔d3 ♔b2 53.♔c4 ♔c2 54.♔d5 ♔xb3

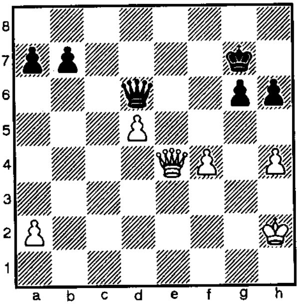
و سیاه می‌برد.

به نمونهٔ بعدی در نمودار ۳۹۹ نگاه کنید. اگر پیاده‌هایی در یکی از دو

جناح آزاد شوند، این پیاده‌ها بیشتر وقتها قویتر از پیاده‌های متصل مرکزی عمل می‌کنند. پیاده‌های متصل مرکزی موقعی قویترند که به خانهٔ ترفیع نزدیک شده باشند و از حمایت شاه خودی برخوردار باشند.

(۳۹۹)

پیلزبری ـ تاراش



۱۸۹۶

در این پوزیسیون سفید با تعویض وزیرها اشتباه بزرگی مرتکب می‌شود اما سیاه نیز با ادامهٔ غلطی که برمی‌گزیند بازی را می‌بازد. بازی چنین ادامه یافت :

48.♕e5+? ♕xe5 49.fxe5 b5 50.♔g3 b4? 51.♔f4 g5+? 52.hxg5+ hxg5+ 53.♔xg5 a5 54.d6 ♔f7 55.♔f5 a4 56.e6+ ♔e8 57.♔f6 b3 58.axb3 axb3 59.d7+ ♔d8 60.♔f7

سیاه تسلیم شد.

اما سیاه می‌بایست چنین بازی کند:

50....a5! 51.♔f4 ♔f7! 52.h5!

این حرکت لازم است تا شاه سفید به حمایت از پیاده‌های خودی بشتابد.

52....gxh5 53.♔f5 h4 54.d6 h3 55.e6+ ♔e8 56.♔f6 h2 57.d7+ ♔d8 58.♔f7 h1=♕ 59.e7+ ♔xd7 60.d8=♕+ ♔d6 61.♕d8+

در صورت 61.♕xb5، سیاه ♕d5+ ,....61 می‌کرد و وزیرها تعویض

می‌شد.

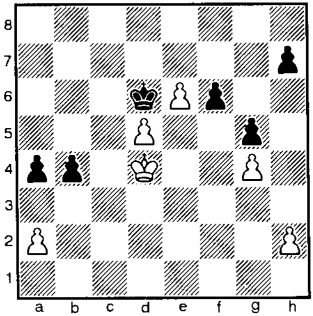
61....♔c5 62.♕xa5 ♕b7+ 63.♔f8 ♔c4

و شانس برد سیاه زیاد است. مثلاً

64.♕e1 (64.a4? bxa4 65.♕xa4+ ♕b4+) **♕f3+ 65.♔g8** (65.♔g7? ♕c3+) **♕d5+ 66.♔f8 h5**

و شاه سیاه با استفاده از موقعیت مرکزی وزیر خود از کیشهای سفید می‌گریزد و خود را به a2 می‌رساند.

(۴۰۰)



در نمودار ۴۰۰ سفید پیاده‌های مرکزی دارد و سیاه هنوز پیاده‌ای آزاد نکرده است. سفید با استفاده از پیاده‌های خود بازی را می‌برد.

سیاه بعد از ادامهٔ زیر بازی را به سرعت باخت:

1....,h5? 2.gxh5 a3 3.♔c4 f5 4.h6 f4 5.h7

سیاه می‌توانست با **1....,♔e7!** ادامه دهد. در این صورت، آخر بازی جالب و آموزنده‌ای حاصل می‌شد که در آن سفید فقط با **2.♔c4!** می‌توانست در پی پیروزی برود. مثلاً اگر سفید **2.h3** می‌کرد می‌باخت:

2.h3 h6 3.♔c4 b3 4.♔c3

در صورت 4.axb3، بعد از

4....,a3! 5.♔c3 f5 6.gxf5 h5 7.b4 a2 8.♔b2 a1=♕+ 9.♔xa1 g4

سیاه بازی را می‌برد.

4....,bₓa2 5.♔b2 a1=♕+ 6.♔ₓa1 f5 7.gₓf5 h5 8.♔a2 g4

و سیاه می‌برد.

حالا ببینیم که بعد از !2.♔c4 سفید چگونه به پیروزی می‌رسد.

2.♔c4! b3 3.aₓb3 a3 4.♔c3 f5 5.gₓf5 h5 6.b4 a2 7.♔b2 a1=♕+ 8.♔ₓa1 g4

فرق قضیه در این است که سفید با انجام ندادن h3 یک تمپو جلوتر از ادامهٔ قبلی است و سیاه باید با ....,h4 یک تمپو از دست بدهد.

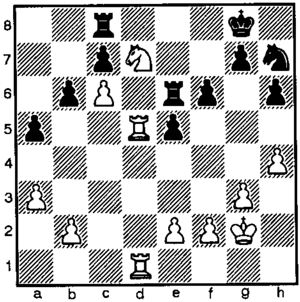
9.b5 h4 10.b6 g3 11.hₓg3 hₓg3 12.d6+!

سفید با جلب شاه سیاه به خانهٔ دلخواه خود قصد دارد پیاده را با کیش وزیر کند.

12....,♔ₓd6 13.b7 ♔c7 14.b8=♕+ ♔ₓb8 15.e7

و سفید می‌برد.

(۴۰۱)
راگوزین - پینکوس



رویارویی امریکا- شوروی، ۱۹۴۶

در نمودار ۴۰۱ بازی به یک آخر بازی اسب با پیادهٔ اضافی تبدیل شد. در آخر بازی اسب، پیادهٔ اضافی عموماً پیروزی را تأمین می‌کند.

سفید که ستون d را تسخیر کرده است و پیادهٔ خطرناکی در c6 دارد، چنین ادامه می‌دهد:

32.♘ₓb6! **♖ce8** (32....cₓb6 33.♖d8+ ♖e8

34.♖xe8+ ♖xe8 35.c7 ~ 36.♖d8) **33.♖d8 ♘f8 34.♖xe8 ♖xe8 35.♘c4 a4 36.♖d5 ♖a8 37.e3 ♖a6 38.♖a5 ♖xa5 39.♘xa5 ♔f7**

در این آخر بازی اسب، سفید بازی را می‌برد. سفید a4 را می‌گیرد و پیادهٔ آزادی ایجاد می‌کند و شاه سیاه را به جناح وزیر می‌کشاند. سپس شاه خود را در مرکز قرار می‌دهد و در جناح شاه و مرکز به فعالیت می‌پردازد.

40.♘b7 ♔e6 41.♘c5+ ♔d5 42.♘xa4 ♘g6 43.♘c3+ ♔xc6 44.♔f3 ♘e7 45.♔e4 ♔c5 46.h5! c6 47.a4 ♔b4 48.f3 ♔a5 (48...., ♔b3 49.a5) **49.f4 exf4 50.♔xf4 ♔b4 51.e4 ♔a5 52.e5 g5+ 53.♔e4! f5+ 54.♔d4 f4**

تهدید e6 و ♔e5 وجود داشت.

55.gxf4 gxf4 56.♔e4 f3 57.♔xf3 ♘f5 58.♔g4 ♘g7

اسب سیاه اجباراً موقعیت نامناسبی می‌یابد. در صورت

58...., ♘d4 59.♘e2! ♘xe2 60.e6

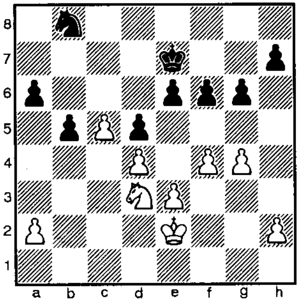
پیادهٔ سفید وزیر می‌شد.

59.b3 ♔b4 60.♘e4 c5 61.♘d6 ♔xb3 62.a5 c4 63.a6 c3 64.♘b5!

سیاه تسلیم شد.

در نمودار ۴۰۲، به دلیل حرکت شتاب‌آمیز سیاه، آخر بازی اسب به آخر بازی پیاده تبدیل شد.

(۴۰۲)
پیلزبری - گونسبرگ



هیستینگز، ۱۸۹۵

آخـــرین حـــرکت ســیاه **26....♘d7 - b8** بـــود. او مـی‌بایست !26....a5 بـازی کـند. حالا در وضعیت موجود، سفید با استفاده از ترکیب پوزیسیون سیاه را درهم می‌ریزد:

27.f5! g5

اگر سیاه f5 را بگیرد d5 را از دست مـی‌دهد چـون سـفید ♘f4 را در آستین دارد.

28.♘b4 a5

تهدید سفید عبارت بود از

29.f×e6 ♔×e6 30.c6 ♔d6 31.c7 ♔×c7 32.♘×d5+

که سیاه را به باخت می‌کشاند

29.c6! ♔d6 30.f×e6! ♘×c6 (30....,a×b4 31.e7! ~ 32.c7) **31.♘×c6 ♔×c6 32.e4!**

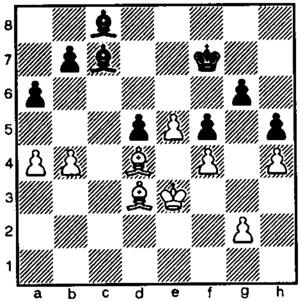
روش نمونه‌وار برای تبدیل پیاده‌های منفرد به پیاده‌های متصل.

32....,d×e4 33.d5+ ♔d6 34.♔e3 b4 35.♔×e4 a4 36.♔d4

حالا پوزیسیونی همانند نمودار ۴۰۰ پدید آمده است.

نمودار ۴۰۳ از یکی از بازیهای شلشتر (با مهرهٔ سفید) گرفته شده است. سفید با ایجاد تسوگتسوانگ بازی را می‌برد.

(۴۰۳)



اولاً سوارهای سفید مرکزی‌تر و فعالترند. ثانیاً سفید پیادهٔ آزاد e را دارد و سیاه پیادهٔ ضعیف d5 را. اولین هدف سفید محدود کردن مهره‌های حریف و تعویض فیلهای سیاه رو است تا نهایتاً سیاه در حمایت و دفاع از d5 به تسوگتسوانگ بیفتد (یعنی وضعیتی شبیه نمودار ۳۳۸ حاصل شود).

31.a5! ♗d8 32.g3 ♗d7 33.♗b6 ♗e7! 34.♗c5 ♗xc5+

سیاه اجازه نمی‌دهد که شاه سفید به d4 برود و بعد به c5 وارد شود. مثلاً

34...., ♗d8 35.♔d4 ♔e6 36.♗c2 ♗b5 37.♗b3 ♗c6 38.♗a2 ♗c7 39.♗b6 ♗b8 40.♗b3

و به علت تسوگتسوانگ، پیادهٔ d5 سقوط می‌کند.

35.bxc5 ♗a4 36.♔d4 ♔e6 37.♗e2! ♗b3

باز هم سیاه در حالت تسوگتسوانگ است. مثلاً

37...., ♗d7 38.♗f3 ♗c6 39.♗g2

یا

37...., ♗b5 38.♗xb5 axb5 39.c6.bxc6 40.a6

در ادامهٔ اصلی نیز سیاه بازنده است.

38.c6 bxc6 39.♗xa6 ♔d7 40.♔c5 ♔c7 41.♗d3

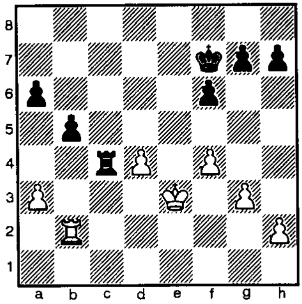
♔b7 42.a6+ ♔a7 43.e6 d4 44.♗c4

سیاه تسلیم شد.

اینک چند نمونهٔ عملی از آخر بازی رخ را بررسی می‌کنیم. در نمودار ۴۰۴ با آنکه از لحاظ کّمی برابری برقرار است، سیاه برتری پوزیسیونی دارد. اولاً ستون باز c دراختیار اوست. ثانیاً درجناح وزیر دو پیاده دربرابر یک پیاده دارد. ثالثاً پیاده‌های a و d سفید ضعیف‌اند. سیاه می‌تواند ♖c3+ ....39 کند وپیادهٔ a3 را بگیرد.

(۴۰۴)

مارشال - چیگورین



برمن، ۱۹۰۵

اما سیاه به این شیوهٔ برد راضی نیست و ترجیح می‌دهد که به جای گرفتن a3 شاه خود را در مرکز مستقر کند و پوزیسیون خود را باز هم قویتر کند. در صورت

39.... ♖c3+ 40.♔e4 ♖xa3 41.♔d5!

حرکت ♖c3 ....41 به دلیل ♖a2 .42 غلط است. در نتیجه سیاه باید اجازهٔ ♖c2 .42 را به سفید بدهد. آنگاه سفید با ♖c7+ شاه سیاه را دورمی‌کند و پیادهٔ d را پیش می‌راند. در ضمن رخ سفید وقتی پشت پیاده‌های a و b سیاه قرار گیرد (در a7 و b7) از پیشروی هماهنگ پیاده‌های سیاه جلوگیری می‌کند. می‌بینیم که سفید امکانات متقابلی در ادامهٔ فوق کسب می‌کند. سیاه چنین بازی کرد:

39....,♔e6!

حالا سیاه تهدید +c3 ♖,.... دارد و اگر سفید شاه را به e4 ببرد با +f5,.... مات می‌شود.

40.♖b3 ♔d5! 41.♖d3 f5!

تسوگتسوانگ. وقتی حرکتهای پیاده‌ای سفید تمام شود، سیاه برتری کمّی می‌یابد.

42.h3 h5 43.♔e2

در صورت 43.h4، سیاه 43....,g6 می‌کرد، و در ادامهٔ

43.♖d2 ♖c3+ 44.♖d3 ♖xd3+ 45.♔xd3 a5

سیاه می‌برد.

43....,♖xd4 44.♖c3 ♖e4+ 45.♔d2

در صورت

45.♔f3 ♔d4 46.♖c7 ♖e3+

سیاه سریعتر می‌برد.

45....,h4!

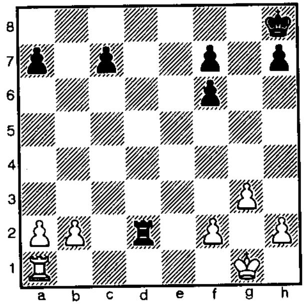
روش نمونه‌وار برای گسستن زنجیر پیاده‌ای.

46.♖c7 hxg3 47.♖xg7 ♖xf4 48.♖xg3 ♔e5 49.♔e2 ♖c4 50.♖g6 ♖a4 51.♖g3 f4 52.♖b3 ♖c4 53.♔d1 ♔e4

و سیاه بازی را برد.

آخر بازی آموزنده‌ای را در نمودار ۴۰۵ می‌بینید که کاملاً امکانات کسب تساوی را در آخر بازی رخ نشان می‌دهد.

(۴۰۵)
چیگورین - تاراش



بوداپست، ۱۸۹۶

سفید باید رخ خود را فعال کند و به بازی آورد. این امر در آخر بازی رخ بسیار اهمیت داد. در پوزیسیون حاضر، سفید پیاده‌های جناح وزیر خود را قربانی می‌کند تا رخ را فعال کند.

22.♖c1! ♖xb2 23.♖xc7 ♖xa2

بعداز 23....,♔g7,24.♖xa7 دفاع سیاه پیچیده اما نسبتاً امیدوارکننده بود، زیرا رخ سفید در جلو پیادهٔ آزاد قرار دارد و رخ سیاه در پشت آن. بعد از حرکت متن، سفید برتری پوزیسیونی واضحی کسب می‌کند زیرا رخ سفید در عرض هفتم شاه سیاه را حبس و منفصل کرده است.

24.♖xf7 ♖a6 25.♔g2 ♔g8 26.♖b7 ♖a2 27.h4 a6

سیاه 27....,a5 نکرد زیرا نمی‌خواهد شاه سفید به f6 حمله کند. اگر شاه سفید به f6 یا h6 برسد بُرد او قطعی می‌شود. سیاه امکان ....♖a5 را برای خود حفظ کرده تا بتواند راه پیشروی شاه سفید را ببندد. ایدهٔ سیاه درست است. در ضمن، سیاه قصد دارد h5,... کند بی‌آنکه امکان ♖d5 را به سفید بدهد.

28.♔f3 h5 29.♖c7 ♖a5 30.♔f4 ♔f8 31.f3 ♔g8

به نظر لونفیش سفید بی‌دقتی کرده است، اما سیاه استفاده نمی‌کند. ادامهٔ صحیح برای سفید این بود:

31.♖a7 ♔g8 32.f3

تا در صورت

32...., ♖a4+ 33.♔f5 ♖a3 34.♔g6 ♔f8

بتواند 35.♖f7+ و بعد 36.♖xf6 کند.

و اما سیاه می‌توانست با ادامهٔ زیر

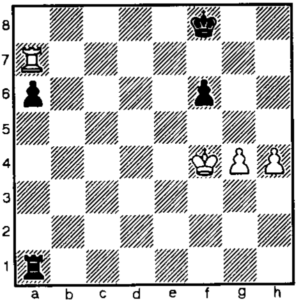
31...., ♖a4+ 32 ♔f5 ♖a3 33.f4 ♖xg3 34.♔xf6 ♔g8 35.♖c5 ♖g4! 36.♖g5+ ♔f8

بازی را مساوی کند.

32.♖a7 ♔f8 33.g4 hxg4 34.fxg4 ♖a1?

بعد از حرکت متن پوزیسیون نمودار ۴۰۵ الف حاصل شد.

(۴۰۵ الف)



تا اینجا سیاه خوب دفاع کرد اما در حرکت سی و چهارم مرتکب اشتباه شد و اجازه داد که شاه سفید به مواضع او نفوذ کند. سیاه از پیشروی پیادهٔ h واهمه داشت. به این خاطر تصمیم گرفت از پایین کیش بدهد و حتی مانور جالبی را نیز پیش‌بینی کرد. اما سفید با استادی کامل طرح سیاه را خنثی می‌کند.

ببینیم سیاه چگونه با چشم‌پوشی از a6 مساوی می‌کرد.

34...., ♔g8 35.h5 ♖g5

و در صورت **36.♖xa6** ، آنگاه **36....,♔g7** یا 36....,♔f7 .

بعد از 36....,♔g7 اگر سفید **37.h6+** کند سیاه با **37....,♔g6!** مساوی می‌کند (البته 37....,♔xh6 غلط است چون

38.♖xf6+ ♖g6 39.♔f5!!

و سفید می‌برد).

و حالا **38.♖b6** (حرکت 38.♖xf6 به تساوی می‌انجامد) و **38....,♖a5** .

سفید می‌تواند به جای 37.h6+ ادامهٔ دیگری را در پیش بگیرد.

37.♖a7+ ♔g8 38.h6 ♖g6 39.h7+ ♔h8 40.♖f7!

و کسب تساوی دشوارتر می‌شود (در صورت 40.♔f5 ، سیاه 40 ..., ♖g5+! می‌کرد). دراین لحظه سیاه نباید به دام تاکتیکی زیر بیفتد:

40....,♖h6? 41.♔f5

زیرا در صورت 41....,♖h4 ، سفید 42.g5! می‌کند و در صورت

41....,♖h5+ 42.♔g6 ♖g5+ 43.♔h6

سفید می‌برد. لیکن سیاه با ادامهٔ قوی زیر مساوی می‌کند.

40....,♖g5! 41.♖xf6 ♖a5

که پوزیسیونی همانند نمودار ۳۸۳ حاصل می‌شود. البته سیاه امکان 40....,♖b5 و ♖c5 .... هم دارد.

حالا برگردیم به نمودار ۴۰۵ الف و ادامهٔ اصلی بازی را ببینیم.

35.♔f5! ♖f1+ 36.♔g6 ♖f4

امید سیاه به این حرکت بود، اما سفید با ظرافت ادامه می‌دهد و معلوم می‌شود که بازی سیاه از دست رفته است.

37.g5! f×g5

در صورت ♖×h4 ,....37، سفید +♖a8 .38 و +39.g×f6 می‌کرد.

38.h×g5 ♖a4 (38...., ♔g8 39.♖a8+! ♖f8 40.♖×f8+ ♔×f8 41.♔h7)

سیاه دیگر نمی‌تواند پوزیسیون مساوی نمودار ۳۸۱ را به وجود آورد. این پوزیسیون البته در صورت ?♖×a6 .39 با ♖f8 ,....39 به وجود می‌آید، اما بازی چنین ادامه یافت:

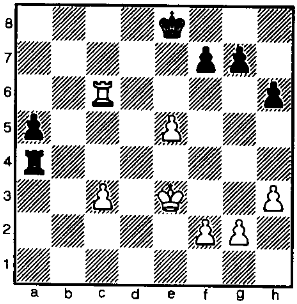
39.♖a8+ ♔e7 40.♔h6 a5

هر حرکت دیگری هم بی‌فایده است.

41.g6 ♖a1 42.g7 ♖h1+ 43.♔g6 ♖g1+ 44.♔h7 ♖h1+ 45.♔g8 ♖a1 46.♖a7+ ♔e8 47.♖a6 ♖h1

(۴۰۶)

تاراش - شلشتر



۱۹۱۱

تهدید ♖h6 و بعد ♔h7 وجود داشت.

48.♖×a5 ♖e1 49.♖h5 ♖g1 50.♖e5+

سیاه تسلیم شد.

تاراش در این بازی درسی آموخت که سالها بعد (۱۹۱۱) علیه شلشتر به کار بست. در نمودار ۴۰۶ شاه سفید به مواضع حریف رخنه می‌کند.

سفید عرض هفتم را اشغال می‌کند و به این ترتیب هم شاه سیاه را حبس می‌کند و هم تهدید e6 را به وجود می‌آورد.

38.♖c7! ♖a1

در صورت 39.e6 ، سیاه +♖e1 ,....39 می‌کند.

39.♔f4 ♔f8

باز سیاه از e6 جلوگیری کرده است.

40.g3 ♖e1

سیاه می‌خواهد با +g5.... و ♔g7 ,.... مانع e6 شود و شاه را از قفس عرض هشتم آزاد کند، اما سفید خانهٔ f6 را می‌گیرد و طرح سیاه به هم می‌خورد.

41.♔f5! a4 42.h4 ♖f1

حرکت a3,....42 به علت ♖a7 .43 غلط بود. اما حالا در صورت ♖a7 .43 سیاه می‌تواند ♖c1 ,....43 کند.

43.f4 ♖f3 44.c4 ♖e3

سیاه g3 را نمی‌گیرد و ترجیح می‌دهد که از ♔e4 و پیشروی پیاده جلوگیری کند.

45.g4 a3 46.♖a7 ♔g8

در صورت

46...., ♖c3 47.e6 f$_x$e6+ 48.♔$_x$e6

سفید تهدید مات ایجاد می‌کند و بعد ♔d5 .49.

47.g5 h$_x$g5 48.h$_x$g5 ♖c3

حالا سفید راه پیادهٔ e را باز می‌کند.

49.g6! f×g6+ 50.♔×g6 ♖g3+ 51.♔f5 ♖c3 52.♔e6! ♖×c4 53.♖a8+ ♔h7 54.f5 ♖c3 55.♔d7 ♖d3+ 56.♔e7 ♖d5 57.e6! ♖×f5 58.♔d6 ♖f1

پس از

58...., ♖f6 59.♔d7 ♔g6 60.e7 ♖f7 61.♔d6 ♖×e7 62.♔×e7 ♔f5

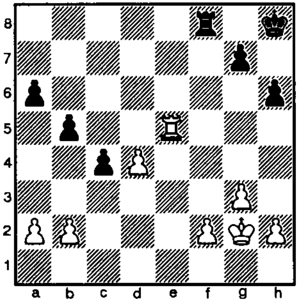
پوزیسیون نمودار ۳۶۹ حاصل می‌شد.

59.e7 ♖d1+ 60.♔c5 ♖e1 61.e8=♕ ♖×e8 62.♖×e8

سیاه تسلیم شد.

(۴۰۷)

لونفیش - ریومین



مسکو، ۱۹۴۵

در نمودار ۴۰۷، سفید با بازی ساده و کلاسیک خود پیادهٔ اضافی‌اش را به وزارت می‌رساند.

بازی چنین ادامه یافت:

30.♖c5! ♔g8

در صورت 30...., ♖d8 ،

31.d5 ♔g8 32.♔f3 ♔f7 33.♔f4 ♔e7 34.♔e5 ♔d7 35.d6 ♖e8+ 36.♔d5

و بعد +37.♖c7.

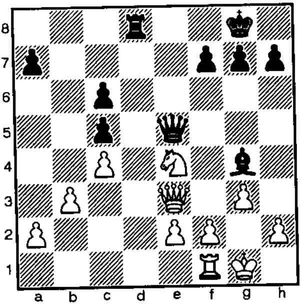
31.a4! ♖d8 32.a×b5 a×b5 33.d5 ♖b8 34.♔f3

♔f7 35.♔e3 ♔e7 36.♔d4 ♔d7 37.♔c3! ♔d6 38.♔b4 ♖f8 (38...., ♖e8 39.♖×b5 ♖e2 40.♔×c4) **39.f4 g5 40.f×g5 h×g5 41.♖×b5 ♖f2 42.♔×c4 ♖×h2 43.♖b6+ ♔d7 44.♖g6 ♖×b2 45.♖×g5**

و سفید می‌برد.

(۴۰۸)

لیلیانتال - اسمیسلوف



لنینگراد، ۱۹۴۱

در نمودار ۴۰۸ روشن می‌شود که گاهی پیادهٔ اضافی در آخر بازی رخ اهمیت خود را از دست می‌دهد.

سیاه با توجه به امکانات تساوی یک پیاده قربانی داد و به پوزیسیون حاضر رسید. و حالا

21....,f5

سیاه به آخر بازی مورد نظر خود وارد می‌شود.

22.♘c3 ♕×e3 23.f×e3 ♖d2 24.♖d1 ♖c2

تعویض رخ به ضرر سیاه بود. رخ سیاه در عرض دوم فعال است. در صورت تعویض رخها، آخر بازی سوار سبک به نفع سفید می‌شد زیرا اسب از فیل قویتر عمل می‌کرد و از طریق c3 و a4 به پوزیسیون سیاه فشار می‌آورد. سیاه در آخر بازی رخ شانسهایی برای تساوی دارد.

25.♖d3 ♗×e2 26.♖d8+ ♔f7 27.♘×e2 ♖×e2 28.♖d7+ ♔e6 29.♖×a7

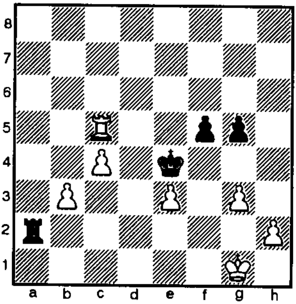
در ادامهٔ زیر

29.♖xg7 ♖xa2 30.♖xh7 ♖b2 31.♖xa7 (31.♖b7 a5) ♖xb3

تساوی برای سیاه تأمین می‌شد.

29....,g5 30.♖xh7 ♖xa2 31.♖h6+ ♔e5 32.♖xc6 ♔e4 33.♖xc5

(۴۰۸ الف)



سفید تصور می‌کند که حرکت ♖xf5+ ,.... ♔f3 به دلیل امکان‌پذیر نیست. به همین علت به گرفتن پیاده‌ها پرداخت. حالا سیاه یک پیادهٔ دیگر هم قربانی می‌کند تا شاه خود را در موقعیت باز هم فعالتری قرار دهد.

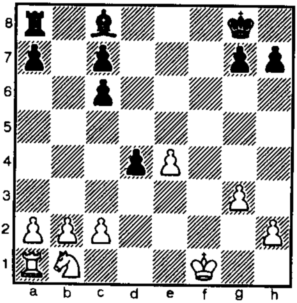
33....,f4!

روش نمونه‌وار برای بستن خطوط.

34.exf4 ♔f3 35.h3 ♖a1+

سفید چهار پیاده جلو است اما بازی مساوی است.

(۴۰۹)
مارشال - لاسکر



۱۹۰۷

نمودار ۴۰۹ صحنه‌ای از بازی مارشال - لاسکر در سال ۱۹۰۷ است. لاسکر با رخ خود مانور جالبی می‌دهد.

فعال کردن سوارها با

19...., ♗h3+ 20.♔e2 ♖f8

برتری خاصی نصیب سیاه نمی‌کند و حتی بعد از 21.♘d2 وضع سفید خوب است و طرح ♘b3 دارد که برای سیاه خوشایند نیست. به همین دلایل، سیاه چنین بازی کرد:

19...., ♖b8!

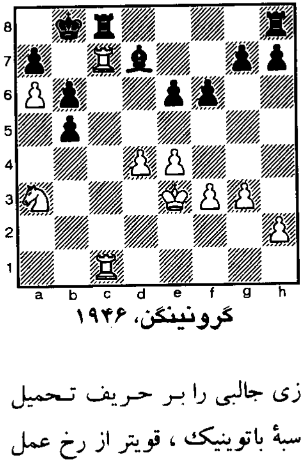
هدف سیاه این است که سفید اجباراً 20.b3 کند تا خانهٔ مناسب اسب از او گرفته شود.

20.b3 ♖b5!!

رخ عرض پنجم را می‌گیرد و از آنجا می‌تواند به پیاده‌های سفید حمله کند. واضح است که سیاه برتری دارد. بعد از چند حرکت سیاه مجبور شد ....,c5 بازی کند و در این حالت رخ خود را در عرض ششم مانور داد. این بازی را سیاه برد.

(۴۱۰)

باتوینیک ـ ویدمار



گرونینگن، ۱۹۴۶

دو نمونهٔ بعدی را از بازیهای باتوینیک برگزیده‌ایم. او هر دو آخر بازی را با استادی بی‌مانندی بازی کرد. نمونهٔ اول را در نمودار ۴۱۰ می‌بینید.

سیاه **33....♖c8** بازی کرد.

حالا سفید با قربانی دادن تفاوت، آخر بازی جالبی را بر حریف تحمیل می‌کند که در آن اسب و پیاده، طبق محاسبهٔ باتوینیک، قویتر از رخ عمل

می‌کند.

34.♖b7+ ♔a8 35.♖×d7 ♖×c1 36.♘×b5 ♖hc8

حرکت این رخ اجباری بود، زیرا تهدید سفید ♖×a7+ ، ♖b7+ و ♘c7+ یا ♘a7+ بود.

37.♖×g7! h6 38.♖×a7+ ♔b8 39.♖b7+ ♔a8

سفید برای گذراندن وقت این حرکتها را تکرار می‌کند.

40.♖a7+ ♔b8 41.♖b7+ ♔a8 42.g4 e5

دلیل حرکت اخیر سیاه این بود که سفید تهدید h4 و h5 داشت و در جناح شاه پیاده‌ای آزاد می‌کرد. رخهای سیاه در ستون c فلج شده‌اند. سیاه با حرکت 12....,e5 سعی دارد رخها را فعال کند.

43.d5 ♖1c5 44.♖a7+ ♔b8 45.♖b7+ ♔a8 46.♖×b6 ♖b8

وگرنه رخ سفید دوباره به b7 برمی‌گشت.

47.♖×b8+ ♔×b8 48.a7+ ♔b7

این بهتر از 48....,♔a8 است، زیرا سفید ادامهٔ

49.d6 ♖c8 50.♔d3!

را داشت.

49.♘d6+ ♔×a7 50.♘e8 ♔b6 51.♘×f6 ♖c3+ 52.♔f2 ♖c7 53.h4 ♖f7 54.♘h5 ♔c7 55.g5 h×g5 56.h×g5 ♖h7 57.♘f6 ♖h2+ (57....,♖g7? 58.♘e8+) **58.♔g3 ♖h1 59.♔g2 ♖h8 60.g6**

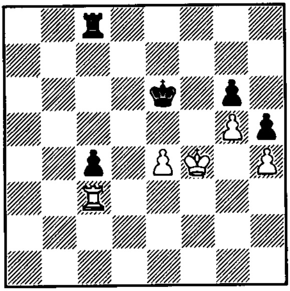
سیاه تسلیم شد، زیرا

60...., ♖h6 61.g7 ♖g6+ 62.♔f2 ♖xg7 63.♘e8+

در نمودار ۴۱۱ پوزیسیون سفید مأیوسانه می‌نماید.

(۴۱۱)

باتوینیک - اویوه



گرونینگن، ۱۹۵۶

سفید چنین ادامه داد:

41.♔e3 ♔e5 42.♖c2!!

حرکت نجات‌بخش.

42....,c3 43.♔d3 ♖d8+

در صورت

43.... ♖c7 44.♖xc3 ♖xc3+ 45.♔xc3 ♔xe4 46.♔c4 ♔f4 47.♔d4 ♔g4 48.♔e5 ♔xh4 49.♔f6

سفید هم وزیر درست می‌کرد. پوزیسیون پیاده‌ای سفید بهتر است زیرا نوک زنجیر پیاده‌ای سفید در g5، در قیاس با نوک زنجیر پیاده‌ای سیاه در h5، به مرکز نزدیکتر است.

44.♔e3! ♖d4 45.♖xc3 ♖xe4+ 46.♔f2 ♖xh4 47.♖c6!

حرکت دقیق. دیگر بازی مساوی است.

47....,♖f4+ (47....,♔f5 48.♖c5+ ♔e6 49.♖c6+ ♔f7 50.♖c7+) **48.♔e3 ♖e4+ 49.♔f3 ♔f5 50.♖f6+ ♔xg5 51.♖xg6+!**

مساوی.

آخر بازیهای تئوریک و عملی بسیار گسترده و متنوع‌اند و هر شطرنجبازی با مطالعه و یادگیری تدریجی می‌تواند اطلاعات کلی خود را افزایش دهد. در فصل نهم در بررسی پوزیسیونهای ناشی از وسط بازی باز هم به آخر بازیهایی برمی‌خوریم. در فصل ۱۲ نیز آخر بازیهای جالبی را خواهیم دید.

فصل نهم

وسط بازی

۹-۱. ایده‌های استراتژیکی

دیدیم که در آخر بازی که "ساده‌ترین" مرحلهٔ بازی است چقدر ایده‌های تئوریک و عملی وجود دارد. در وسط بازی که سوارهای بسیار حضور دارند و زمینه برای انواع ضربه‌های تاکتیکی و اجرای طرحهای مختلف استراتژیکی وسیعتر است، امکانات به مراتب بیشتر و غنی‌تر است.

در آخر بازی عموماً هدف شطرنجباز این است که برتری خود را به بُرد برساند، اما در وسط بازی کسب برتری مهمترین مسئله است. ایده‌های استراتژیکی وسط بازی و بخصوص آغاز آن منوط به گشایش است. اگر در شروع بازی برتری کسب شود، در وسط بازی باید این برتری را بسط و افزایش داد.

در وسط بازی باید از نقاط ضعف حریف بهره‌برداری کرد یا باید نقاط ضعفی در پوزیسیون حریف به وجود آورد و امکانات حمله کسب کرد. اگر در گشایش پوزیسیون نامناسبی پدید آمد، در وسط بازی باید به دفاع پرداخت و سعی کرد که بازی متقابل به دست آورد. در پوزیسیون متعادل باید کوشید ابتکار را به دست گرفت و با استفاده از ابتکار عمل به تدریج نقاط ضعفی در مواضع حریف ایجاد کرد.

هر مرحله‌ای از بازی شطرنج ویژگیها و مسائل خاص خود را دارد. در آخر بازی، عموماً هدف پیکار از قبل شکل گرفته است و چون تعداد مهره‌ها کاهش یافته است محاسبه‌ها و تلاشها ساده‌تر می‌نمایند. در آخر بازی

عموماً با پوزیسیونهای شناخته شده یا تئوریک سروکار داریم. در شروع بازی نیز سیستمهایی برای گسترش سوارها وجود دارد که در عمل آزموده شده‌اند و می‌توان از آن سیستمها استفاده کرد. اما در وسط بازی با دریایی از انواع پوزیسیونهای پیچیده، ایده‌ها و شیوه‌های نبرد سروکار داریم و شطرنجباز باید از معلومات و مهارت خود بهره بگیرد.

اما در بازیهای مختلف استادان شطرنج بسیاری از ویژگیهایی نمونه‌وار وسط بازی روشن شده است و جنبهٔ تئوریک یافته است. در وسط بازی نیز با دانستن اصول حمله و دفاع و روشهای صحیح بازی در پوزیسیونهای متعادل می‌توان به نحو صحیحی مبارزه کرد.

در گشایش و آخر بازی جنبه‌های "علمی" شطرنج بیشتر مطرح است اما در وسط بازی جنبه‌های "هنری" و تخیل اهمیت بیشتر دارد. با مطالعه و یادگیری دقیق آثار خلاقیت استادان شطرنج می‌توان به خلاقیت خود غنا و گسترش داد.

۹-۲. حمله و شیوه‌های آن

وقتی حرکتی انجام می‌دهیم که سوار یا پیادهٔ حریف را در تیررس قرار دهیم و تهدید به گرفتن آن کنیم، یا نقطهٔ مهمی را بگیریم، در واقع حمله کرده‌ایم. اما این ساده‌ترین نوع حمله است. اگر هدف خود را دنبال کنیم و به تهدیدهای خود ادامه دهیم، حتی اگر توأم با زمینه‌چینی و مانورهای آرام باشد، در واقع حمله کرده‌ایم. این نوع حمله موردنظر ماست. پس حمله عبارت است از مجموعه حرکتهایی که با هدف و طرح مشخص به منظور مات کردن شاه حریف یا رفع موانع ماتی، یاکسب برتری کمّی یا پوزیسیونی

صورت گیرد.

برای موفقیت در حمله دو شرط اصلی وجود دارد: ۱) یا در مواضع حریف نقاط ضعفی وجود دارد که جهت حملهٔ ما را مشخص می‌کند، و یا در اثر حملهٔ ما یا در جریان آن نقاط ضعفی در مواضع حریف ایجاد می‌شود. ۲) یا نیروی ما در مواضع نبرد به نیروی حریف می‌چربد یا می‌توانیم در جریان حمله، با محاسبهٔ دقیق، نیرویی قویتر از نیروی حریف وارد نبرد کنیم.

ضمناً در شروع حمله پوزیسیون ما باید استحکام و قدرت کافی داشته باشد تا در صورت حملهٔ متقابل حریف درهم نریزد. مهمترین شرط این امر، برخورداری از مرکز نیرومند و قوی است.

حمله ممکن است به منظورهای گوناگونی صورت گیرد، زیرا نقاط ضعف انواع گوناگون دارد. بدترین نوع ضعف، ضعف در پوزیسیون شاه است. به همین دلیل، پوزیسیون قلعه یا مواضع شاه قلعه نرفته مورد خطرناکترین حمله‌ها قرار می‌گیرد که هدف در آنها مات کردن شاه است. برای جلوگیری از این نوع حمله باید پوزیسیون شاه را مستحکم و امن کرد. بعضی از نقاط ضعف دیگر نیز در جریان این نوع حمله قابل بهره‌برداری‌اند، مانند ضعف در آرایش پیاده‌ها، ضعف در مجموعه‌ای از خانه‌ها، ضعف در ستونها و قطرها، ضعف در عرضهای هفتم و هشتم، ضعف در نحوهٔ استقرار سوارها، و غیره.

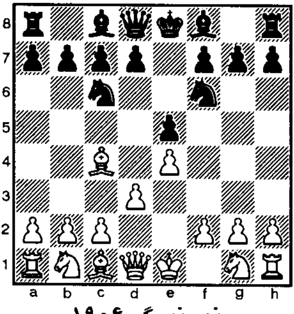
در فصل ششم گفتیم که ضعف بر دو نوع است: دائم و موقت. سرعت حمله و روش اجرای حمله بستگی به این نقاط ضعف دارد. گفتیم که ضعفهای موقت ممکن است برطرف شوند. پس حمله علیه ضعفهای موقت باید با سرعت و فعالانه صورت گیرد، و این حمله در بیشتر موارد حالت

ترکیبی و "انفجاری" پیدا می‌کند. (وقتی یکی از طرفین در مواضع نبرد برتری قوا دارد، ممکن است این حالت انفجاری پدید آید.) اما ضعفهای دائمی چون در کوتاه مدت برطرف نمی‌شوند، عموماً در معرض حملهٔ طولانی و سیستماتیک قرار می‌گیرند که در آن زمینه‌چینی و تدارک اهمیت بسیار دارد. در جریان این حمله نیز البته ممکن است ترکیبهایی خلق شود.

در هر دو حالت، برای بهره‌برداری از نقطهٔ ضعف باید ابتدا طرح استراتژیکی دقیقی ریخت و سپس به اجرای تاکتیکی این طرح پرداخت. اشتباهات تاکتیکی عموماً عواقب وخیمی دارند و نه فقط طرح ما را عقیم می‌گذارند بلکه گاه سبب باخت ما می‌شوند.

(۴۱۲)

اشپیلمان - چیگورین



نورنبرگ، ۱۹۰۶

کلیاتی را که برشمرده‌ایم در چند مثال روشن می‌کنیم، و در ضمن توضیحات به ویژگیهای گوناگون حمله و روشهای حمله نیز اشاره می‌کنیم. به نمودار ۴۱۲ توجه کنید.

سفید سیستم گسترشی غیرفعالانه‌ای را انتخاب کرده است که دشواریهایی برای سیاه ایجاد نمی‌کند. سیاه امکان d5... را دارد و در این صورت مرکز پیاده‌ای حریف را از بین می‌برد و پوزیسیون مطلوبی کسب می‌کند. پس سفید باید 4.♘c3 کند. اما سفید چنین بازی می‌کند:

4.f4

این اقدام عجولانه است. در صورت تکمیل گسترش، این حرکت تهاجمی که سبب باز شدن ستون f می‌شود، کاملاً صحیح است.

4....e×f4 5.♗×f4 d5! 6.e×d5 ♘×d5 7.♗d2?

سفید می‌بایست به جای اتلاف تمپو، 7.♗×d5 بازی کند و به تکمیل گسترش بپردازد، هر چند که از مزیت دو فیل محروم می‌شد.

7....♗c5

با تهدید 8...♗×g1 و 9...♕h4+.

8.♕f3 ♕e7+!

سفید در گسترش عقب افتاده است و قلعه نرفته است. سیاه به پوزیسیون شاه قلعه نرفتهٔ سفید حمله می‌کند.

9.♘e2 ♘d4! 10.♕e4 ♘×c2+ 11.♔d1 ♘de3+! 12.♔c1

پس از

12.♗×e3 ♘×e3+ 13.~ ♕×e4 14.d×e4 ♘×c4

سیاه سوار می‌گرفت.

12...♕×e4 13. d×e4 ♘×a1 14.♗d3 ♗e6 15.b4 ♗b6 16.♔b2 o–o–o

سفید به ازای رخ نمی‌تواند اسب را بگیرد.

17.♘c1 ♘ac2! 18.♗×c2 ♘c4+ 19.♔c3 ♗d4+

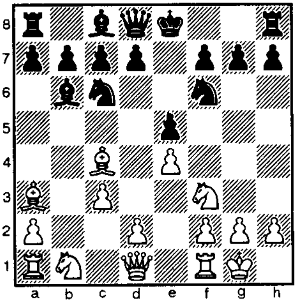
و سفید تسلیم شد، زیرا

20.♔d3 ♗e3+

یا

20. ♔b3 ♘xd2+

(۴۱۳)



در گذشته هنوز پی نبرده بودند که در پوزیسیونهای باز، تأخیر در قلعه و بخصوص عدم امکان قلعه رفتن تا چه حد خطرناک است. پوزیسیون نمودار ۴۱۳ صحنه‌ای از یک بازی در حدود یک قرن پیش است.

فیل a3، مانع قلعه رفتن سیاه شده است و سیاه فرصت نیافته که d6... کند. حالا شاه سیاه در مرکز مانده است و مورد حملهٔ نیروهای سفید قرار می‌گیرد. مهمترین و عاجلترین وظیفهٔ سفید عبارت است از درهم شکستن مرکز و باز کردن ستون e. بازی چنین ادامه یافت:

1.d4 exd4 2.♕b3 d5 3.exd5 ♘a5

برای تعویض فیل c4.

4.♖e1+ ♗e6 5.dxe6! ♘xb3 6.exf7+ ♔d7 7.♗e6+ ♔c6 8.♘e5+ ♔b5 9.♗c4+ ♔a5 10.♗b4+ ♔a4

شاه سیاه اجباراً به قتلگاه آمده است.

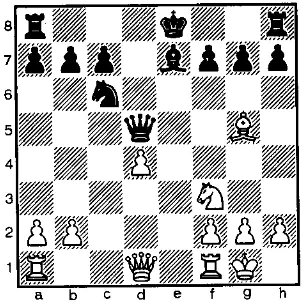
11.axb3+ مات

در نمودار ۴۱۴، ابتکار عمل در دست سفید است. سیاه در گسترش عقب افتاده است. اولاً هنوز قلعه نرفته است و ثانیاً نوبت با سفید است.

رخهای سفید می‌توانند از ستونهای باز c و e استفاده کنند. در ضمن، سفید در مرکز پیاده دارد. البته این پیاده منفرد است اما در حال حاضر مسئلهٔ ضعف یا قدرت آن مطرح نیست. سفید چگونه از برتری خود سود می‌جوید؟

(۴۱۴)

اشتاینیتس - باردلبن



هیستینگز، ۱۸۹۵

شکی نیست که ضعفهای سیاه موقتی‌اند و سفید برای بهره‌برداری باید با تهدیدهای حادّ به حمله بپردازد. هرگونه تأخیر به سیاه امکان قلعه رفتن می‌دهد. در آن صورت، پیادهٔ d4 ضعیف خواهد بود. سفید با استفاده از تاکتیک آچمزی مانع قلعه رفتن سیاه می‌شود.

13.♗xe7 ♘xe7 14.♖e1! f6

سیاه قصد دارد با ♔f7 .... و ♖he8 .... به طور مصنوعی قلعه برود، وگرنه آچمزی در ستون e برقرار می‌ماند.

15.♕e2 ♕d7 16.♖ac1?

تصرف ستونهای باز عموماً سودمند است، اما در پوزیسیون حادّ موجود، این حرکت سفید مناسب نیست. رومانوفسکی ادامهٔ زیر را قویتر می‌داند:

16.d5! ♔f7 17.♖ad1!

چون سیاه با دشواریهای دست به گریبان است. مثلاً

17....♘xd5? 18.♘g5+ fxg5 (18...♔g8 19.♖xd5 ♕xd5 20.♕e8+ مات) 19.♕f3+

و سپس 20.♖xd5.

یا

17....♖he8 18.♕e6+ ♕xe6 19.dxe6+ ♔f8 20.♖d7 ♖ac8 21.♘d4 a6 22.b4

و سفید با تهدید ♖c1 وضع بهتری دارد.

16...c6

سیاه خیلی زود می‌خواهد از ضعف d4 بهره‌برداری کند. او می‌بایست طرح دفاعی خود را با 16...♔f7 تکمیل کند و آنگاه با ♘d5... و c6... ادامه دهد. در این صورت، قربانی سفید خطری برای سیاه نداشت:

16....♔f7 17.♕xe7+ ♕xe7 18.♖xe7+ ♔xe7 19.♖xc7+ ♔d6! 20.♖xb7 ♖ac8

و سپس 21...♖c7 ، و بعید بود سفید نبازد.

حالا بعد از **16...c6** ، حرکت **16.♖ac1** توجیه می‌یابد و سفید حمله‌ای را سازمان می‌دهد که جای هیچ چون و چرایی ندارد.

17.d5!

سفید پیاده را قربانی می‌کند تا ستون c را باز و خانهٔ d4 را برای اسب خالی کند.

بد نیست دربارهٔ قوت یا ضعف پیادهٔ d4 توضیحی بدهیم. پیادهٔ منفرد d4 در شرایط مختلف ممکن است قوی یا ضعیف باشد. اگر این پیاده پایگاههایی در مرکز ایجاد کند و بتواند پیشروی نیز بنماید قوی است. این پیاده اگر بی‌تحرک و مثلاً بلوکه شود و نتواند پایگاهی برای سوارهای خودی فراهم آورد ضعیف محسوب می‌شود.

17...c×d5 18.♘d4!

با تهدید 19.♘f5.

18...♔f7 19.♘e6 ♖hc8

رفع تهدید ♖c7 .

20.♕g4 g6 21.♘g5+ ♔e8

شاه برای دفاع از وزیر خود مجبور است در مرکز بماند. حالا سفید چه باید بکند؟ هر دو سوار مهاجم سفید، اسب و وزیر، زیر ضرب‌اند. موقعیت حادّ است. سفید باید تهدیدهای هر دم قویتری ایجاد کند و اجازهٔ تجدید قوا به سیاه ندهد. باید کیش بدهد و سوارها را با کیش تعویض کند.

22.♖×e7+

آغاز ترکیب درخشان اشتاینیتس که ۲۸ سال قهرمان جهان بود. حالا سیاه نمی‌تواند رخ سفید را بگیرد. در صورت 22....♕×e7 ، سفید با 23.♖×c8+ تمام سوارها را تعویض می‌کند و در آخر بازی یک اسب جلو می‌افتد. در صورت 22...♔×e7 ، سفید چنین ادامه می‌دهد:

23.♖e1+ ♔d6 (23....♔d8 24.♘e6+) 24.♕b4+ ♔c7 25.♘e6+ ♔b8 26.♕f4+

و سفید می‌برد.

22...,♔f8

ظاهراً پوزیسیون سیاه دفاع شده است. اولاً تمام سوارهای سفید زیر ضرب قرار دارند و ثانیاً سیاه تهدید مات در c1 را دارد. ترکیب سفید چنین ادامه یافت:

23.♖f7+ ♔g8

حرکت ♔e8 ,...23 به دلیل +♕xd7 .24 ، و حرکت ♕xf7 ,...23 به دلیل +♖xc8 .24 بد بود.

24.♖g7+ ♔h8

باز هم ♕xg7 ...24 به دلیل +♖xc8 .25 غلط بود، و ♔f8 ,...24 به دلیل +♘xh7 .25 می‌باخت.

25.♖xh7+

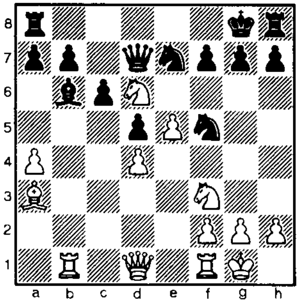
سیاه تسلیم شد، زیرا

25...♔g8 26.♖g7+ ♔h8 (26...♔f8 27.♘h7+)
27.♕h4+ ♔xg7 28.♕h7+ ♔f8 29.♕h8+ ♔e7 30.♕g7+ ♔e8 31.♕g8+ ♔e7 32.♕f7+ ♔d8 33.♕f8+ ♕e8 34.♘f7+ ♔d7 35.♕d6+ مات

این نمونه‌ای عالی از حملهٔ دقیق ترکیبی بود.

(۴۱۵)

چیگورین – اشتاینیتس



بازی اول از رویارویی دوم، ۱۸۹۲

در نمودار ۴۱۵ سفید (چیگورین) یکی از آموزنده‌ترین ترکیبهای خود را که از لحاظ زیبایی و عمق کم‌نظیر است خلق می‌کند.

شاه قلعه نرفتهٔ سیاه برای فرار از تهدیدهای سوارهای سفید در g8 موقعیت نامناسبی دارد و رخ h8 را نیز حبس کرده است. نحوهٔ حمله در این وضعیت بسته به سبک و سلیقهٔ شطرنجباز متفاوت است و به دو صورت قابل اجرا است: ترکیبی و

پوزیسیونی. مثلاً لاسکر شیوهٔ پوزیسیونی زیر را ارائه می‌دهد:

19.a5 ♗xa5 20.♖xb7 ♕d8 21.♕a4 h6 22.♘xf5 ♘xf5 23.♕xc6 ♖c8 24.♕b5

یا

21...h5 22.♘g5 ♘xd6 23.exd6 ♘f5 24.♘xf7 ♕c8 25.♖fb1 ♗b6 26.♕a6

و سفید با فشار فزاینده‌ای که وارد می‌کند بازی را می‌برد زیرا رخ h8 در نبرد شرکت ندارد.

اما سبک بازی چیگورین ترکیبی است. او به صورت زیر حمله می‌کند:

19.♘xf7! ♔xf7 20.e6+! ♔xe6 (20....♕xe6 21.♘g5+) **21.♘e5!**

سفید امکان عقب‌نشینی را از شاه سیاه می‌گیرد.

21...♕c8

حرکت ♕e8...21 قویتر بود و به واریاسیونهای بغرنجی می‌انجامید. البته در تحلیل نهایی این ادامه نیز به برد سفید منتهی می‌شد.

22.♖e1 ♔f6 23.♕h5 g6

در صورت ♘g6...23 سفید 24.g4 و سپس +25.g5 می‌کرد.

24.♗xe7+! ♔xe7

در صورت

24....♘xe7 25.♕h4+ g5 26.♘g4+ ♔f7 27.♕xg5

سفید می‌برد. بازی چنین ادامه یافت:

25.♘g6+ ♔f6 26.♘xh8 ♗xd4

در ادامهٔ

26...♕×h8 27.♖e5 ♕c8 28.g4

یا

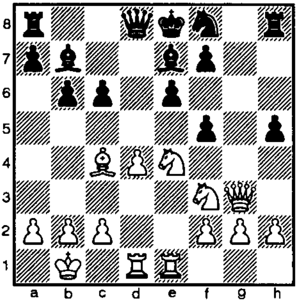
26...♕d7 27.♖b3! ♖×h8 28.♖f3 ♖g8 29.♖e5 ♖g5 30.♕h6+ ♖g6 31.♖f×f5+ ♕×f5 32.♕f8+

سیاه می‌باخت.

27.♖b3! ♕d7 28.♖f3 ♖×h8 29.g4 ♖g8 30.♕h6+ ♖g6 31.♖×f5

سیاه تسلیم شد.

(۴۱۶)



در مثالهای فوق دیدیم که مهمترین ایدهٔ استراتژیکی در هنگام حمله به شاه قلعه نرفته، شکافتن مرکز و باز کردن ستونهای مرکزی است. مثال بعدی در نمودار ۴۱۶ نیز مؤیّد همین اصل است.

این پوزیسیون در یکی از بازیهای کوتوف (سفید) در سال ۱۹۳۶ ایجاد شد. سفید باید از رخهای مرکزی خود علیه شاه حریف استفاده کند. او درست در جایی که به نظر محکمترین نقطهٔ سیاه است ضربه می‌زند و پیادهٔ d4 را برای باز کردن خطوط قربانی می‌کند.

1.d5! c×d5

در صورت 1...e×d5 ، سفید با +2.♘f6 مات می‌کرد. در صورت

1...f×e4 ، سفید با 2.d×e6 تهدید دوگانهٔ مات و گرفتن وزیر را ایـجاد می‌کرد.

2.♗b5+ ♘d7 3.♘e5 ♕c7

تهدید سفید ♕g7 و گرفتن d7 بود. در صورت ♗c8...3، سفید با

4.♘c6 ♗h4 5.♕g7

ادامه می‌داد.

4.♗×d7+ ♔d8 (4....♔f8? 5.♘g6+) **5.♕g7 ♖f8 6.♘g5 ♕c5 7.♗×e6**

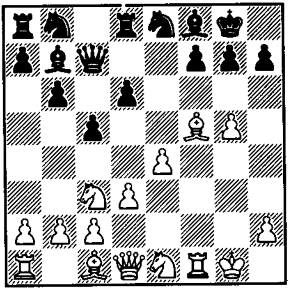
سیاه تسلیم شد.

حالا چند مثال برای حمله به شاه قلعه رفته می‌آوریم. در این نمونه‌ها معمولاً با قربانی دادن ستونهایی باز می‌شود و موانع حمله فرو می‌ریزد. به نمودار ۴۱۷ توجه کنید.

آخرین حرکت سفید 14.g5 و پاسخ سیاه ♘e8...14 بود. سفید چنین ادامه داد:

(۴۱۷)

گاسپاریان - چخوور



تفلیس، ۱۹۳۶

15.♗×h7+ ♔×h7 16.♕h5+ ♔g8 17.♖×f7! ♕×f7 18.g6

و سیاه تسلیم شد.

قربانی فیل در h7 در سراسر تاریخ شطرنج به دفعات مشاهده شده است. مثال بعدی در نمودار ۴۱۸ نیز حمله‌ای نمونه‌وار با این قربانی است.

سفید چنین ادامه می‌دهد:

1.♗xh7+ ♔xh7 2.♘g5+ ♔g8

2...♔g6 3.♕d3+ f5 (3...♔h5 4.♕h7+ ♔g4 5.♕h3+) 4.exf6+ ♔xf6 5.♖xe6 مات

3.♕h5 ♖e8 4.♕xf7+ ♔h8 5.♖e3

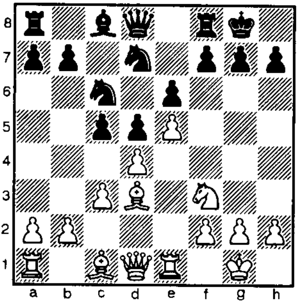
و مات بی‌دفاع.

اگر پیاده g2 در g3 بود، مرحلهٔ نهایی حمله چنین صورت می‌گرفت:

5.♕h5+ ♔g8 6.♕h7+ ♔f8 7.♕h8+ ♔e7 8.♕xg7 مات

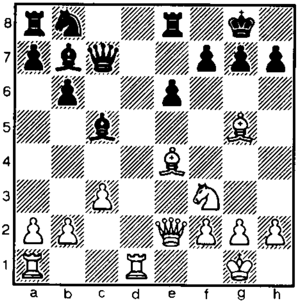
به مثال بعدی درنمودار ۴۱۹ دقت کنید.

(۴۱۸)



(۴۱۹)

دوس‌خوتیمیرسکی- سرگیف



مسکو، ۱۹۳۳

سوارهای سفید آمادهٔ حمله‌ای نظیر مثالهای قبلی‌اند اما فیل در g5 خانهٔ اسب را اشغال کرده است. در نتیجه سفید بی‌درنگ این خانه را برای اسب تخلیه می‌کند.

15.♗f4! ♕c8

در صورت 15...♕xf4 ، سفید با 16.♗xb7 یک تفاوت جلو می‌افتد.

16.♗xh7+ ♔xh7 17.♘g5+ ♔g6

موقع قربانی دادن باید دقیقاً حساب کرد که یا شاه نتواند بگریزد یا حریف مجبور به تلفات کمّی شود.

18.♕g4 ♗xf2+

سیاه با پس دادن قربانی می‌خواهد بازی را پیچیده کند تا شاید نجات یابد. ادامهٔ

18...♔f6 19.♘h7+ ♔e7 20.♕g5+

یا

18...f5 19.♕g3 ♔f6 20.♗e5+ ♔e7 21.b4

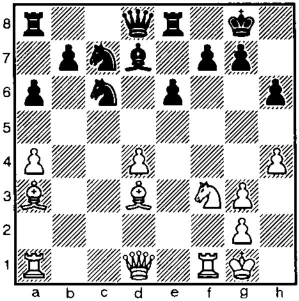
برای سیاه سودی ندارد چون سفید هم سوار را پس می‌گیرد و هم حمله را ادامه می‌دهد.

19.♔xf2 ♕c5+ 20.♖d4 ♕f5 21.♕h4 ♘c6 22.g4

سیاه تسلیم شد.

(۴۲۰)

لیسیتسین - راگوزین



لنینگراد، ۱۹۳۴

مثال بعدی در نمودار ۴۲۰ از این نظر جالب است که سفید فیل را در خانهٔ h7 قربانی می‌کند بی‌آنکه پیاده‌ای در این خانه باشد.

20.♗h7+! ♔xh7 (20....♔h8 21.♘g5! hxg5 21.♕h5) **21.♘g5+ ♔g8**

در صورت 21...h×g5 سفید اینگونه مات می‌کرد:

22.♕h5+ ♔g8 23.♕×f7+ ♔h8 24.♕h5+ ♔g8 25.h×g5

با تهدید 26.g6 .

25...♘e7 26.♕f7+ ♔h8 27.♔f2

و سپس 28.♖h1+ و مات.

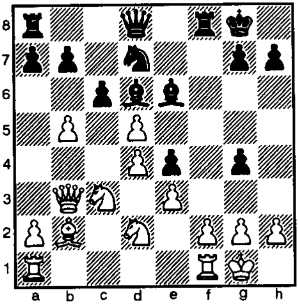
22.♘×f7 ♕b8 23.♘×h6+! g×h6 24.♕g4+ ♔h8 25.♖f7

سیاه تسلیم شد.

یک مثال نمونه‌وار دیگر از قربانی فیل را در نمودار ۴۲۱ می‌بینید. فیل e6 در زیر ضرب پیاده است، اما

(۴۲۱)

سوکولسکی - کان



اومسک، ۱۹۳۴

14...♗×h2+ 15.♔×h2 ♕h4+ 16.♔g1 ♖f6 17.♘d×e4

در صورت

17...d×e6 ♖h6 18.e×d7+ ♔h8 19.f4 g3

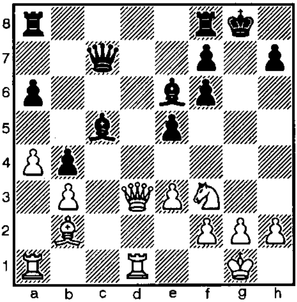
سفید از مات گریزی نداشت.

17...♖h6 18.f4 c×d5! 19.♘×d5 ♔h8!

سیاه با خونسردی زمینه را برای ضربهٔ اصلی مهیا می‌کند.

20.f5 ♘f6!

(۴۲۲)
فلور – هوروویتس



روبارویی رادیویی امریکا-شوروی، ۱۹۲۵

حالا سفید بی‌دفاع است. در صورت 21.♘e×f6 سیاه 21...g3 می‌کند. در صورت 21.f×e6 سیاه 21...♘×e4 می‌کند.

21.♘d×f6 ♗×b3 22.a×b3 g×f6 23.♖f4 ♖c8 24.♘c3 ♕g3 25.♖e4 ♖h2

سفید تسلیم شد.

گاهی از ضعف در پوشش پیاده‌ای شاه برای حمله بهره‌برداری می‌شود. در نمودار ۴۲۲، مهمترین ایدهٔ سفید در اختیار گرفتن خانهٔ g5 برای اسب است.

18.♗×e5! f×e5 19.♘g5 ♔g7 (19....♖fc8 20.♕×h7+ ♔f8 21.♘×e6+ f×e6 22.♖d7) **20.♕×h7+ ♔f6 21.♘e4+ ♔e7 22.♕h4+ f6** (22...♔e8 23.♘f6+) **23.♖dc1!**

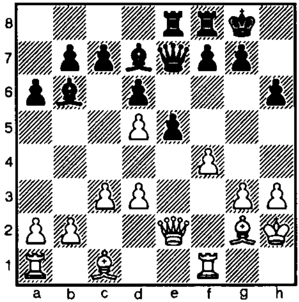
حرکت 23.♖ac1 به دلیل 23....♖ad8! خوب نبود. حالا سفید سوار قربانی شده را پس می‌گیرد و امکانات حمله را نیز حفظ می‌کند.

23...♖ac8 24.♖×c5 ♕b8 25.f4 ♖×c5 26.♘×c5 ♕b6 27.♘×e6 ♕×e3+ 28.♔h1 ♔×e6 29.f×e5 f×e5 30.♕g4+ ♖f5 31.♕g6+ ♖f6 32.♕e8+ ♔f5 33.♖f1+

سیاه تسلیم شد.

اگر پیاده‌های قلعه از خانهٔ اولیه حرکت کرده باشند، هدفی برای حمله به شمار می‌آیند. حمله یا با سوار یا با پیاده‌هاست. در مثال نمودار ۴۲۳ نمونه‌ای از حملهٔ پیاده‌ای را می‌بینید.

(۴۲۳)



به علت h6...، پوزیسیون قلعهٔ سیاه تضعیف شده است و سفید می‌تواند با گشودن ستون به حمله بپردازد.

1.f5! f6

برای جلوگیری از 2.f6

2.h4 ♖c8 3.g4 ♔f7

شاه آمادهٔ فرار می‌شود. در ضمن سیاه منتظر است که ببیند کدام ستون باز می‌شود تا رخ خود را به g8 یا h8 انتقال دهد، اما

4.g5 hxg5 5.♕h5+ ♔g8 6.hxg5 fxg5 7.♗e4!

راه فرار از بین می‌رود.

7....♕e8

سیاه می‌خواهد با تعویض وزیرها از شدّت حمله بکاهد.

8.♕g4 ♔f7 9.♗xg5 ♖h8+ 10.♔g2 ♔g8 11.♖h1

سفید از 11....♕h5 جلوگیری می‌کند و ستون h را نیز خود می‌گیرد.

11...♖xh1 12.♖xh1 c6 13.♕h4 ♗d8

پوزیسیون سیاه دفاع ندارد.

14.f6! ♗xf6 15.♗xf6 ♔f7

در صورت 15...gxf6 سیاه در دو حرکت مات می‌شد. حالا در سه حرکت مات می‌شود.

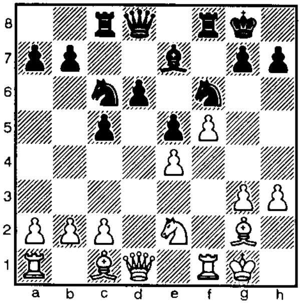
16.♗g6+ ♔xg6 17.♕g5+

و مات در حرکت بعد.

وقتی در حمله از پیاده‌های محافظ شاه خودی استفاده کنیم، بالطبع پوزیسیون خود ما نیز ضعیف می‌شود. پس فقط موقعی باید دست به چنین حمله‌ای زد که حریف نتواند از این ضعف استفاده کند. ممکن است حریف با ضربهٔ متقابل در مرکز، درصدد بهره‌برداری از ضعف ما برآید. در مثال قبل، مرکز بسته شده بود و در نتیجه حملهٔ سفید به ثمر رسید. اما سیاه نیز فعالانه دفاع نکرد. به جای تلاش بی‌نتیجه برای فرار دادن شاه، می‌بایستی با ♖c8 ... و c6... و امثال آن، در مرکز دست به اقدام بزند (هر چند که امکانات او زیاد نبود). در ضمن، چون پوشش پیاده‌ای شاه سیاه حتماً فرو می‌ریخت، بهتر بود سیاه رخها را در عرض هفتم مستقر کند و فیلها را در e8 و d8 آرایش دهد.

(۴۲۴)

چیگورین - شیفرز



پترزبورگ، ۱۸۹۷

حالا می‌پردازیم به یک نمونهٔ دیگر. به نمودار ۴۲۴ توجه کنید.

در این پوزیسیون، سفید ابتدا حرکت **13.c3** را انجام می‌دهد تامرکز را بیشتر تقویت کند و خانهٔ d4 را از دسترس اسب سیاه خارج نماید. سپس به حمله می‌پردازد.

13...♔h8

تهدید سفید +14.♕b3 و بعد گرفتن b7 بود.

14.g4 ♘e8 15.♔h2!

سفید خانهٔ g1 را برای مانور اسب خالی می‌کند.

15....♖c7 16.♘g1 ♖d7 17.♕e2 ♘c7 18.♘f3 d5

سفید برای اجرای حملهٔ پیاده‌ای آماده شده است اما سیاه نیز آمادهٔ ضربهٔ متقابل در مرکز شده است.

19.h4! dxe4

حرکت 19...♗xh4 خوب نبود، زیرا سفید 20.g5 می‌کرد و سوار سیاه از بین می‌رفت. اما حرکت 19...d4 دردسرهایی برای سفید ایجاد می‌کرد زیرا فشار را در مرکز بیشتر می‌کرد و سفید می‌بایست انرژی زیادی را صرف خنثی کردن فشار در مرکز کند. حالا، کار سفید ساده‌تر است.

20.♕xe4 ♘e8

سیاه جلو 21.g5 را می‌گیرد زیرا می‌تواند با 21...♘d6 جواب دهد.

21.♘g5 ♗xg5

این تعویض اجباری بود زیرا سفید تهدید ♘e6 داشت.

22.hxg5 ♘d6 23.♕e3 ♕b6 24.g6! ♘e8

24...hxg6 25.♕h3+ ~ 26.♗d5+

25.♕h3 h6 26.♗×h6 ♘f6 (26...g×h6 27.♕×h6+ ~ 28.♗d5+) **27.♗g5+ ♔g8 28.♗×f6 ♖×f6 29.♕h7+**

سیاه تسلیم شد.

وقتی طرفین در جناحهای مخالف قلعه رفته باشند، حملهٔ پیاده‌ای اهمیت بیشتری می‌یابد. راندن پیاده‌ها سبب تضعیف شاه خودی نمی‌شود و استحکام مرکز اهمیت کمتری می‌یابد.

مهم این است که پیاده‌های کدام یک از طرفین زودتر به پیاده‌های قلعهٔ حریف می‌رسد و در نتیجه ستون یا ستونهایی گشوده می‌شود. با گشوده شدن ستون، تهدیدهای خطرناکی پدید می‌آید. هر طرفی که زودتر مجبور به دفاع شود در حالت انفعالی قرار می‌گیرد و طرف دیگر صاحب ابتکار عمل می‌شود. پس، قبل از شروع حمله، و حتی قبل از قلعه رفتن در جناح مخالف، باید امکانات تهاجمی خود و حریف را ارزیابی کرد، حرکتهای پیاده‌ای طرفین را محاسبه کرد و تهدیدهایی را که با شکاف پیاده‌ای ایجاد می‌شود سنجید.

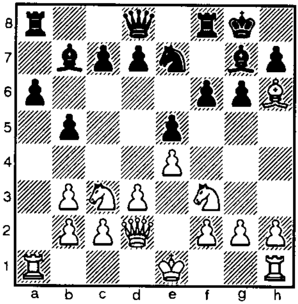
برای راندن دو پیاده در جناح معمولاً بین ۴ تا ۶ حرکت وقت لازم است. باید از قبل سنجید که حریف در این مدت چه امکاناتی دارد. خیلی وقتها برای کسب امکانات مناسبتر نسبت به حریف، قلعه رفتن را اندکی به تعویق می‌اندازند (مشروط به اینکه عیبهای فوری نداشته باشد) و می‌کوشند با پیاده‌ها حرکتهای تهاجمی را انجام دهند تا پس از قلعه رفتن، از لحاظ پیش راندن پیاده‌ها جلو افتاده باشند. به نمودار **۴۲۵** توجه کنید.

سفید می‌خواهد پیاده‌های h و g را تا h5 و g5 براند و نیز فیل سیاه‌رو را

تعویض کند. در نتیجه، ستونهایی علیه شاه سیاه گشوده می‌شود. برای این امر، سفید باید قلعهٔ بزرگ برود، اما قلعه بزرگ رفتن برای او بدون دردسر نخواهد بود، زیرا سیاه حرکت b5.... را انجام داده است و می‌تواند با راندن پیادهٔ a ستون a را باز کند. سفید حساب کرده است که در لحظهٔ مناسب با حرکت ♘b1 می‌تواند از شاه خود دفاع کند و در عین حال اقداماتش علیه شاه سیاه به نتیجه خواهد رسید.

(۴۲۵)

چیگورین - پیلزبری



پترزبورگ، ۱۸۹۵ - ۱۸۹۶

13.h4! d6 14.o–o–o c5

سیاه از d4 سفید که سبب تسخیر مرکز می‌شد، جلوگیری می‌کند.

15.g4 b4 16.♘b1 a5 17.♖dg1 a4 18.b×a4 ♖×a4 19.♕e3

سفید با این حرکت چند منظور در سر دارد: ۱) در صورت f5... و باز شدن ستون f ، اسب f3 دفاع داشته باشد؛ ۲) راه فرار شاه به d2 خالی شود؛ و ۳) وزیر بتواند به راحتی به g3 یا h3 حرکت کند.

19....♘c6 20.♗×g7 ♔×g7 21.g5 ♘d4 22.h5 ♘×f3 23.h×g6!

در صورت 23.♕×f3، سیاه 23....f×g5 و بعد ♕f6.... می‌کرد. مسئلهٔ مهم در این نوع حمله‌ها، سرعت است.

23....♘×g1

در صورت 23....♘×g5 ، سفید با 24.♖×g5 یا 24.♖×h7+ بازی را می‌برد.

24.g×f6+ ♔×f6 25.g×h7 ♔e6

در بررسیهای بعدی روشن شد که سیاه می‌توانست با 25...♔f7! به تساوی دست یابد.

26.♖×g1 ♔d7 27.♕h3+ ♔c6 28.♕e6 ♖a8

سفید تهدید 29.♖g8 داشت.

29.♖g7 ♔b6

برای فرار از کیش وزیر در d5.

30.♘a3! ♗a6 (30...b×a3 31.♕b3+) **31.♖d7 ♕×d7 32.♕×d7 ♖ad8 33.♕g7 b×a3 34.b×a3 c4 35.d4 ♖×f2**

در ادامهٔ زیر

35....c3 36.d×e5 ♖×f2 37.♕g1 ♖df8 38.h8=♕

سیاه می‌باخت.

36.h8=♕ ♖×h8 37.♕×h8 ♖f1+ 38.♔b2 e×d4 39.♕×d4+ ♔c7 40.a4 ♖f7 41.a5 ♔c8 42.♕×d6 ♖b7+ 43.♔c3 ♗b5 44.a6 ♖c7 45.a7

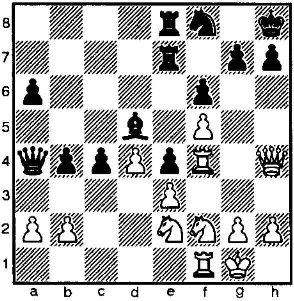
سیاه تسلیم شد.

گاهی حمله‌های متقابل پیاده‌ای در حالتی انجام می‌شود که هر دو طرف در یک جناح قلعه رفته‌اند. فرض کنید مرکز بسته شده است و طرفین قلعهٔ

کوچک رفته‌اند. اگر سفید با پیاده‌های خود به قلعهٔ سیاه یورش ببرد، معمولاً سیاه چاره‌ای ندارد جز اینکه در جناح وزیر به حملهٔ متقابل پیاده‌ای دست بزند. باز هم نکتهٔ مهم این است که کدام یک از طرفین حالت انفعالی می‌یابد و چه کسی ابتکار عمل را در دست دارد. تجربه نشان می‌دهد که حمله به شاه خطرناکتر است چون با تهدیدهای ماتی همراه است. به نمودار ۴۲۶ توجه کنید.

(۴۲۶)

پیلزبری - تاراش



هیستینگز، ۱۸۹۵

پوزیسیون سفید در جناح وزیر خوب نیست. اگر حملهٔ سفید در جناح شاه به نتیجه نرسد، بازی را می‌بازد.

بازی چنین ادامه یافت:

29.♘g4 ♘d7

تهدید سفید این بود:

30.♘xf6 gxf6 31.♕xf6+ ♖g7 32.♖g4 ♕d7 33.♘f4 و بعد 34.♘h5.

30.♖4f2!

سفید می‌خواهد که در صورت 30....♕xa2، حرکت 31.♘f4 را با تهدید 32.♘g6+ انجام دهد و تفاوت بگیرد. سیاه تقریباً دفاعی ندارد و شاید بهتر باشد که به استقبال این حمله برود.

30....♔g8

سیاه نمی‌خواهد تفاوت از دست بدهد.

31.♘c1 c3 32.b3 ♕c6 33.h3

سفید تا حدودی جناح وزیر خود را امن کرده است و حالا مـی‌خواهـد در جناح شاه به حملهٔ پیاده‌ای بپردازد.

33....a5 34.♘h2! a4 35.g4 a×b3 36.a×b3 ♖a8 37.g5 ♖a3 38.♘g4 ♗×b3 39.♖g2! ♔h8 (39....f×g5 40.f6) **40.g×f6 g×f6** (40....♘×f6 41.♘e5) **41.♘×b3 ♖×b3 42.♘h6 ♖g7 43.♖×g7 ♔×g7 44.♕g3+!**

یک ترکیب زیبا. در صورت 44.♔h1 سیاه فرصت دفاع پیدا می‌کرد. باز هم نکتهٔ مهم سرعت حمله است.

44....♔×h6 45.♔h1!

حالا دیگر سیاه می‌بازد.

45....♕d5 46.♖g1 ♕×f5 47.♕h4+ ♕h5 48.♕f4+ ♕g5 49.♖×g5 f×g5 50.♕d6+ ♔h5 51.♕×d7 c2

سیاه یک حرکت فرصت لازم دارد تا به هدف برسد، اما

52.♕×h7+ مات

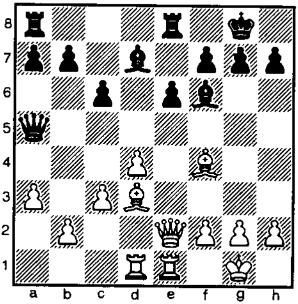
حالا می‌پردازیم به مثالهایی که در آنها حمله با کمک سوارها، یا پیاده‌ها و سوارها، علیه پوزیسیون دست خوردهٔ قلعه صورت می‌گیرد. به اولین مثال در نمودار ۴۲۷ توجه کنید.

سفید در حرکت بعد، سیاه را مجبور می‌کند که پوزیسیون قلعه را تضعیف کند.

17.♕c2 g6

حالا سفید از این نقطه ضعف استفاده می‌کند و می‌کوشد با تعویض فیل سیاه‌رو، خانه‌های سیاه رنگ حریف را تضعیف و از آن بهره‌برداری کند.

(۴۲۷)
لاسکر - کاپابلانکا



مسکو، ۱۹۳۵

18.♗e5 ♗g7 19.h4 ♕d8 20.h5 ♕g5 21.♗xg7 ♔xg7 22.♖e5 ♕e7 23.♖de1 ♖g8

سفید با تمرکز رخها در ستون e آمادهٔ انتقال آنها به جناح شاه شده است. نقطهٔ h6 که ضعیف شده است هدف حملهٔ سفید قرار می‌گیرد. حالا سفید برتری خود را باید به بُرد تبدیل کند.

24.♕c1! ♖ad8 25.♖1e3 ♗c8 26.♖h3 ♔f8

تهدید سفید 27.hxg6 و +28.♕h6 بود.

27.♕h6+ ♖g7 28.hxg6 hxg6 29.♗xg6!

این ترکیب نتیجهٔ مانورهای پوزیسیونی است. در صورت

29....fxg6 30.♕h8+ ♖g8 31.♖f3+

سفید می‌برد.

29...♕f6 30.♖g5

حالا تهدید سفید 31.♖f3 است که f7 را بگیرد.

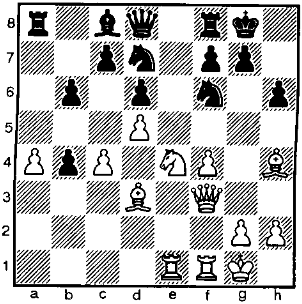
30....♔e7 31.♖f3 ♕xf3 32.gxf3 ♖dg8 33.♔f1 ♖xg6 34.♖xg6 ♖xg6

در پوزیسیون حاصل، سفید برتری قوا دارد و بازی را می‌برد.

در نمودار ۴۲۸، سفید با مهارت علیه پیادهٔ دست خوردهٔ سیاه حمله‌ای را سازمان می‌دهد.

(۴۲۸)

چیگورین - گونسبرگ



هاوانا، ۱۸۹۰

بازی چنین ادامه یافت:

21.♗c2

سفید هم از a4 دفاع کرده و هم خانهٔ d3 را برای وزیر تخلیه کرده است.

21...♗b7 22.♕d3 g6

این حرکت تضعیف‌کننده اجباری است، چون سفید بعد از تعویض در f6 تهدید مات در h7 را داشت. در هنگام حمله، معمولاً واداشتن حریف به راندن پیاده‌های قلعه به نفع مهاجم است.

23.♘xf6+ ♘xf6 24.♖e6!

حمله‌ای است زیبا. در صورت 24...fxe6 ، سفید در سه حرکت مات می‌کند.

24....b3 25.♗xf6 ♕d7 26.♗c3

با تهدید 27.♖xg6+ .

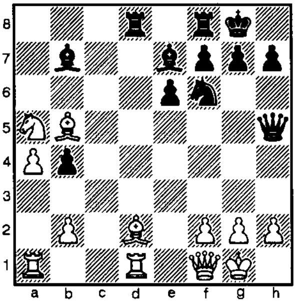
26....f6 27.♗xf6 ♖xf6 28.♖xf6 bxc2 29.♖xg6+ ♔f8 30.♖f6+ ♔e7 31.♕g6

سیاه تسلیم شد.

اگر در پوزیسیون حریف ضعف آشکار وجود نداشته باشد، باید با مانورهای مختلف سعی کرد تا ضعف را به وجود آورد. گاهی این کار بسیار دشوار است. به نمودار ۴۲۹ توجه کنید.

(۴۲۹)

فریدشتاین - اسمیسلوف



مسکو، ۱۹۴۴

آخرین حرکت سفید 21.♘xa5 بود. سیاه با یک ترکیب غیرمنتظره برتری پوزیسیونی کسب می‌کند.

21....,♗f3!! 22.gxf3 ♖xd2!,23.♖xd2,♕g5+ 24.♔h1 ♕xd2

و به علت ضعف پیاده‌های سفید، بازی را سیاه می‌برد.

نمونه‌هایی که دیدیم، مثالهایی از حمله علیه قلعهٔ کوچک بودند. حمله به قلعهٔ بزرگ علی‌الاصول فرقی با حمله به قلعهٔ کوچک ندارد. در هر دو حال، باید ستونها و قطرهایی را علیه قلعه گشود، نیروها را در مرکز تقویت کرد و در پوزیسیون حریف ضعف به وجود آورد. اما عموماً دفاع از پوزیسیون قلعهٔ بزرگ دشوارتر است، بخصوص اینکه پیادهٔ a2 یا a7 بی‌دفاع است و معمولاً شاه باید یک حرکت تکمیلی ♔b1 یا ♔b8.... انجام دهد. در نتیجه، وقتی طرفین قلعهٔ مخالف می‌روند، دفاع از قلعهٔ بزرگ مشکلتر است.

سه نمونه از حمله به قلعهٔ بزرگ را با هم می‌بینیم. ابتدا به نمودار ۴۳۰ توجه کنید.

یک رخ سیاه با هر دو رخ سفید مقابله کرده است و سیاه در جناح وزیر قوایی بیش از سفید دارد.

20...a3! 21.bxa3 ♘d5 22.♕b3 b4 23.axb4 ♖xb4 24.♕d3 c5! 25.dxc5 ♕a5!

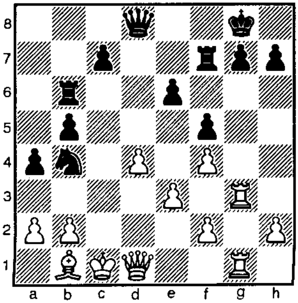
جلو فرار شاه به ستون d گرفته می‌شود.

26.♗c2 ♕xa2 27.f3 ♖c4 28.♖1g2 ♖d7 29.c6! ♖xc6 30.♕d4 ♕a3+! 31.♔d2 ♖xc2! 32.♔xc2 ♘xe3 33.♔b1 ♖xd4 34.♖xg7+ ♔f8 35.♖g8+ ♔e7

سفید تسلیم شد.

(۴۳۰)

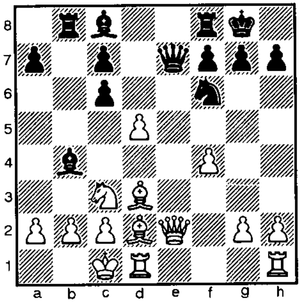
پیلزبری - چیگورین



لندن، ۱۸۹۹

(۴۳۱)

سلونین - ریومین



مسکو، ۱۹۳۱

در نمودار ۴۳۱، سیاه با استفاده از ستون باز b از ضعف b2 استفاده می‌کند.

سیاه ترکیب زیبایی را به اجرا درمی‌آورد:

13....♗a3! 14.♘a4 ♗xb2+! 15.♘xb2 ♕a3 16.♕e5 ♖e8 17.♕d4 c5 18.♕c3 ♕xa2 19.♗e1

♖e2! 20.♗ₓe2 ♘e4

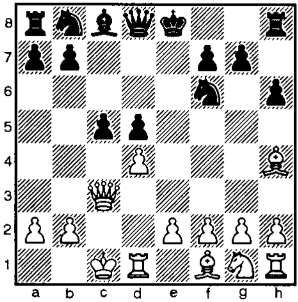
سفید تسلیم شد زیرا شاهش نمی‌تواند از طریق d2 بگریزد.

در مثال بعدی (نمودار ۴۳۲) سیاه با بازی بسیار دقیق خود نشان می‌دهد که به دلیل باز شدن ستون c، سفید بازی را می‌بازد.

سیاه با **9...g5** جلو تعویض فیل بااسب را می‌گیرد زیرا به این اسب نیاز دارد.

(۴۳۲)

کرس - باتوینیک



مسکو، ۱۹۴۱

10.♗g3 cₓd4! 11.♕ₓd4 ♘c6 12.♕a4 ♗f5

خانه‌های اطراف شاه سفید کنترل شده و رخ سیاه آماده است تا به ستون c یورش آورد.

13.e3 ♖c8 14.♗d3 ♕d7! 15.♔b1 ♗ₓd3+ 16.♖ₓd3 ♕f5 17.e4 ♘ₓe4 18.♔a1 o-o

البته 18....♘c5 به دلیل +19.♖e3 غلط بود.

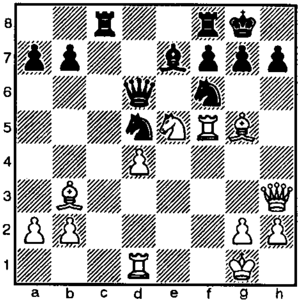
19.♖d1 b5! 20.♕ₓb5 ♘d4 21.♕d3 ♘c2+ 22.♔b1 ♘b4

سفید تسلیم شد.

در مثالهای فوق، نقطهٔ ضعف در پوزیسیون قلعه یا آشکار بود یا در جریان حمله ایجاد می‌شد. اما گاهی در قلعه‌های ظاهراً محکم که با تعدادی سوار نیز حمایت می‌شوند، ضعفهایی پنهانی وجود دارد که با ترکیبهای دقیق

آشکار می‌شوند. خیلی‌وقتها با ضربهٔ تاکتیکی، تعادل قوای مدافع از بین مـی‌رود و قـلعهٔ پـوشالی درهـم مـی‌ریزد. بـه نـمودار ۴۳۳ تـوجه کنید.

(۴۳۳)
باتوینیک - ویدمار



ناتینگم، ۱۹۳۶

سوارهای سفید مواضع تهاجمی دارند اما پوزیسیون سیاه نیز محکم بـه نـظر مـی‌رسد. در نگـاه اول نمی‌توان دید که فشار سفید به اوج خود رسیده و او آمادهٔ وارد کردن ضربهٔ تاکتیکی است. بـرای درک بـهتر ترکیب سفید به ضرب مخفی سوارهای او توجه کنید: وزیر علیه رخ c8، فیل علیه g8 و f7، رخ علیه f7 و d5.

20.♘xf7!! ♖xf7

در صورت 20....♔xf7 ، سفید +21.♗xd5 می‌کرد. بعد از حرکت متن، رخ c8 بی‌دفاع شده است.

21.♗xf6 ♗xf6

در صورت 21...♘xf6 سفید 22.♖xf6 و بعد 23.♕xc8 می‌کرد.

22.♖xd5 ♕c6 23.♖d6!

البته ادامهٔ

23.♖c5 ♗xd4+! 24.♖xd4 ♕xc5 ♖

خوب نبود.

23...♕e8 24.♖d7

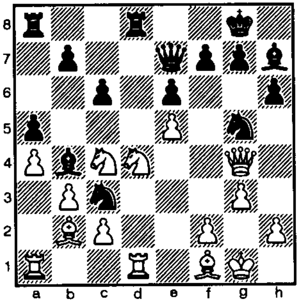
سیاه تسلیم شد.

همان‌طور که بارها دیده‌ایم، وقتی فشار حمله به اوج می‌رسد و آرایش جنگی سوارها برای ترکیب مهیا می‌شود، سریعترین راه برد، فرو آوردن ضربهٔ تاکتیکی است. به نمودار ۴۳۴ توجه کنید.

پوزیسیون سفید با g3 ضعیف شده است. سیاه چنین ادامه داد:

(۴۳۴)

تولوش - اسمیسلوف



مسکو، ۱۹۴۴

21.... ♖xd4!

سیاه یکی از مدافعان خانهٔ f3 را از بین برده است.

22.♖xd4 ♗f5!

سفید درمانده است. مثلاً

23.♕h5 g6 24.♕xh6 ♘f3+ 25.~ ♘xd4

یا

23.♕f4 ♘e2+ 24.♗xe2 ♘h3+

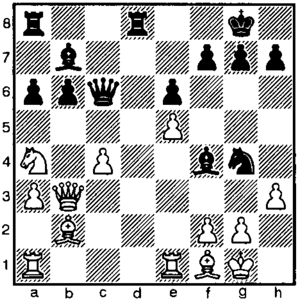
سفید چنین ادامه داد:

23.♗xc3 ♗xc3 24.♕e2 ♗xd4 25.♖d1 ♕c5 26.c3 ♗xc3 27.♖d7 ♗xe5 28.h4 (28.♘xe5 ♕xe5 29.♕xe5 ♘f3+) **♘e4 29.♘xe5 ♕xe5 30.g4 ♗g6 31.h5 ♗h7 32.♗g2 ♕f4 33.♖d4 ♘c3!**

و سپس ...34.♘xe2+ سفید تسلیم شد.

اسمیسلوف در یکی از بازیهای خود در سال ۱۹۳۶ نیز ترکیب مشابهی را به کار برد. به نمودار **۴۳۵** توجه کنید.

(۴۳۵)



مسکو، ۱۹۴۴

سیاه ناگهان یک سوار وارد صحنهٔ نبرد می‌کند:

1... ♖d3!! 2.♕xb6

در صورت 2.♕xd3، سیاه 2....♗h2+ و بعد 3....♘xf2+ می‌کرد.

2.... ♖xh3! 3.♗d4

در صورت 3.♕xc6، سیاه در دو حرکت مات می‌کرد.

3.... ♗h2+ 4.♔h1 ♗xe5+

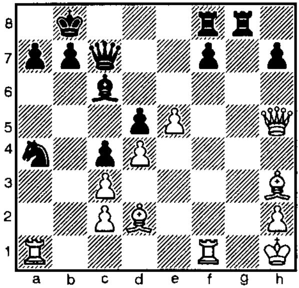
سفید تسلیم شد، زیرا یک نوع آسیا ایجاد شده بود. مثلاً

5.♔g1 ♗h2+ 6.♔h1 ♗c7+

و وزیر سفید از بین می‌رود.

(۴۳۶)

لیلیانتال - راگوزین



مسکو، ۱۹۴۴

بهره‌گیری ناگهانی از نیروی ذخیره اهمیت بسیار دارد. در نمودار ۴۳۶ سفید می‌تواند 23.♖f3 یا 23.♗f4 بازی کند و برتری پوزیسیونی داشته باشد.

اما سفید بدون توجه به ضرب مخفی فیل c6، حرکت ♖f6 .23 را انجام داد. حریف گوش به زنگ امکان یافت تا سوار ظاهراً از بازی خارج شده را با قدرت وارد بازی کند:

23....♘c5!

حالا سیاه تهدید ♘e4... دارد.

24.dₓc5 d4+ 25.♖f3 f6! 26.e6 ♕e5!

سیاه می‌خواهد به هر قیمتی که شده ستون f را باز کند.

27.♗g4 f5! 28.♗h3 ♕e2

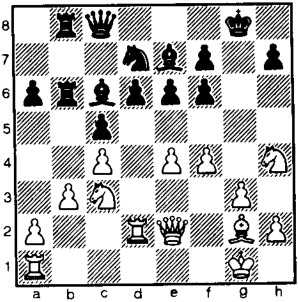
حالا مسئلهٔ آچمزی سفید را آزار می‌دهد.

29.♗f4+ ♔a8 30.♖af1 ♖g4!!

سفید تسلیم شد، چون در صورت ♗ₓg4 .31، سیاه ♕ₓf1+...31 می‌کند.

(۴۳۷)

آلاتورتسف - گوگلیدزه



لنینگراد، ۱۹۳۳

دیدیم که باز کردن قطرها و ستونها و بهره گیری از آچمزی غالباً در جریان حمله اهمیت دارد. مثال بعدی در نمودار ۴۳۷ از این نظر آموزنده است که حمله همزمان در مرکز و جناح صورت می‌گیرد.

بازی چنین ادامه یافت :

21.♘d5! ♗ₓd5

در صورت eₓd5...21 و 22.eₓd5، هم ستون e به نفع سفید باز می‌شد و هم‌خانهٔ f5 در اختیار سفید قرار می‌گرفت.

22.exd5 ♘f8

سیاه باید از e6 دفاع کند. حالا سفید از آچمزی e6 استفاده می‌کند.

23.♘f5 ♕d7 24.dxe6 fxe6 25.♕g4+ ♘g6
26.♗d5!

ضربهٔ عالی! سیاه به دلیل آچمزی e6 نمی‌تواند 26....exf5 بازی کند و در صورت 26....exd5، سفید با +27.♘h6 می‌برد. در ضمن 26...♔f7 خوب نیست، زیرا +27.♗xe6 و سپس +♘h6.

26....♔f8 27.♘xe7 ♔xe7 28.♖e1! e5
29.f5 ♘f8

البته اگر سیاه اسب را حرکت نمی‌داد، حرکت 30.fxg6 برای سفید امکان‌پذیر نبود، اما سفید ابتدا 30.♗e6 و بعد 31.fxg6 می‌کرد.

30.♕g7+ ♔e8 31.♕xf6 ♕e7 32.♕h8 ♕g5
33.♖f2 a5

سیاه می‌خواهد با a4.... راه نفوذی پیدا کند، اما دیگر کار از کار گذشته است.

34.f6 ♖6b7

سیاه برای جلوگیری از تهدید ماتی ♕g7 و +♕e7 یک تفاوت می‌دهد.

35.f7+ ♔e7 36.♕g8 ♕h6 37.♗xb7

و سفید بازی را می‌برد.

وقتی تمرکز قوا کامل شد باید پوزیسیون را شکافت. این شکافتن معمولاً با قربانی دادن صورت می‌پذیرد و جنبهٔ ترکیبی دارد. به نمودار ۴۳۸ دقت کنید.

سیاه اینگونه پوزیسیون سفید را می‌شکافد:

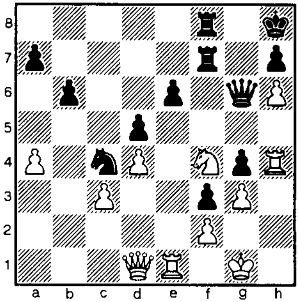
39...., ♖xf4! 40.gxf4 ♖xf4

حالا سفید نمی‌تواند جلو ....g3 را بگیرد.

41.♕b1 ♖f5! 42.♕d3 g3 43.♕f1 gxf2+ 44.♔xf2 ♖g5! 45.♕h3 ♖g2+ 46.♔xf3 ♘d2+ 47.♔e3 ♖g3+

(۴۳۸)

رشفسکی - باتوینیک



قهرمانی جهان، ۱۹۴۸

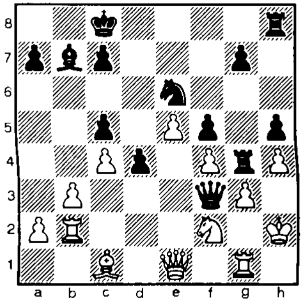
سفید تسلیم می‌شود.

مثال بعدی در نمودار ۴۳۹ نمونهٔ عمیقی از شیوهٔ شکافتن است.

سیاه با **!!32....g5** پوزیسیون سفید را می‌شکافد. در نمودار ۱۹۵ و ۴۱۶ نیز شبیه این شکافت را دیده بودیم. سیاه به قویترین نقطهٔ سفید حمله کرده است. البته سیاه می‌بایست واریاسیونها و ادامه‌های گوناگون را بررسی کند. بدیهی است که 33.hxg5 خوب نیست، اما ببینیم بعد از 33.fxg5 چه می‌شود:

(۴۳۹)

گونسبرگ - چیگورین



هاوانا، ۱۸۹۰

33....f4! 34.♘xg4 hxg4 35.♕f1 ♖xh4+ 36.gxh4 g3+ 37.♔h3 ♘xg5+ 38.hxg5 ♕h5+ مات

یا

33....f4! 34.♘xg4 hxg4 35.♖gg2 ♘xg5 36.♔g1 (36.♗xf4 ♖xh4+ 37.gxh4 ♕h3+ 38.♔g1 ♘f3+) ♕xg2+ 37.♖xg2 ♘f3+ 38.♔f1 39.♘xe1

یا

33.♕e2 gxh4 34.♕xf3 ♗xf3 35.♘xg4 hxg4 36.gxh4 ♖xh4+ 37.♔g3 ♖h3+ 38.♔f2 ♗e4 39.♔e1 d3!

و سیاه برنده است.

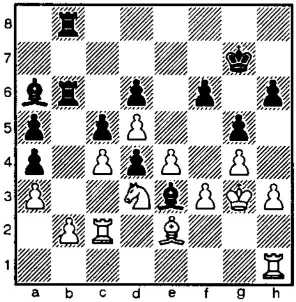
اما بازی چنین ادامه یافت:

33.♘xg4 hxg4 34.♕f1 ♖xh4+ 35.gxh4 g3+ 36.♖xg3 ♕xf1 37.♖g1 ♕f3 38.fxg5 ♘f4 39.♗xf4 ♕xf4+ 40.♔h3 ♗f3 41.♖f2 ♗g4+ 42.♔g2 ♕e4+ 43.♔h2 ♕e3 44.♖gg2 d3 45.g6 ♕xe5+ 46.♖g3 ♕d4 47.♖d2 ♕f6 48.♖gxd3 ♕xh4+ 49.♔g1 ♕g5 50.♖g2 ♕xg6 51.♔f2 ♕f6 52.♖d5 ♕h4+ 53.♔g1 f4 54.♖dd2 ♕e1+ 55.♔h2 ♗f3

سفید تسلیم شد.

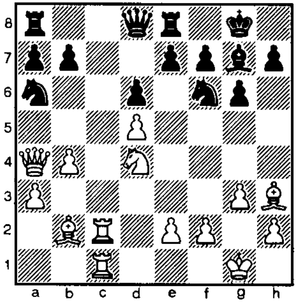
گاهی شکافتن مستقیماً علیه شاه صورت نمی‌گیرد بلکه ممکن است به قصد نفوذ در عرضهای هفتم و هشتم (یا اول و دوم) انجام شود. دو نمونهٔ

(۴۴۰)
کان - روراکوفسکی



مسکو، ۱۹۴۵

(۴۴۱)
راگوزین - خاوین



مسکو، ۱۹۴۴

بعدی از این زمره‌اند. ابتدا می‌پردازیم به نمودار ۴۴۰.

سیاه چنین بازی کرد:

32.... ♗xc4!! 33.♖xc4 ♖xb2! 34.♖e1

پس از

34.♘xb2 ♖xb2 35.♖e1 d3

سیاه با وجود عقب‌ماندگی کمّی (یک رخ) بازی را می‌برد. مثلاً 36.♗xd3 با 36....♗f4+ مواجه می‌شد.

34....♖d2 35.♔g2 ♖b3 36.♔f1 ♖xa3

سفید که کاملاً منفعل است در حرکت چهل و هفتم تسلیم می‌شود.

نمونهٔ بعدی این نوع شکافت را در نمودار ۴۴۱ می‌بینید.

سفید چنین بازی کرد:

22.♖c8 ♕b6 23.♕xe8+!! ♘xe8 24.♖xa8 ♗xd4

24....♘c7 25.♖xc7! ♕xc7 26.♖xe8+ ♗f8 27.♘e6! fxe6 28.♗xe6+

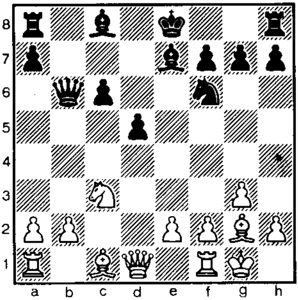
25.♖xe8+ ♔g7 26.♗xd4+ ♕xd4 27.♖xe7 ♕d2 (27....♕xd5 28.♗e6) **28.♖c8 ♕d1+ 29.♗f1 ♕xd5 30.e4 ♕d4 31.♗c4**

و سفید در حرکت سی و هفتم بازی را برد.

وقتی نتوان مستقیم یا غیرمستقیم به شاه حمله کرد، باید هدف دیگری برای حمله یافت. هدف حمله ممکن است سوارهای بی‌دفاع یا آچمز، پیاده‌های ضعیف، خانه‌های ضعیف، و غیره باشد. قبلاً در نمودار ۱۸۴ دیدیم که طرح حمله عبارت از تسخیر ستون c و سپس اشغال عرض هفتم بود. حالا به نمونهٔ جالبی از حمله در جناح وزیر در نمودار ۴۴۲ دقت کنید.

(۴۴۲)

روبینشتاین - سالوه



لودز، ۱۹۰۸

نقطهٔ ضعف سیاه پیادهٔ عقب افتادهٔ c6 است. سفید برای بهره‌برداری از این ضعف، خانهٔ c5 را می‌گیرد و سوار خود را در آنجا می‌نشاند.

11.♘a4 ♕b5 12.♗e3 o-o 13.♖c1 ♗g4

پیادهٔ c6 بی‌تحرک است. سیاه با حرکت اخیر می‌خواهد فعالیت فیل g2 را محدود کند و خانهٔ c5 را وانگذارد.

14.f3 ♗e6 15.♗c5

سفید c5 را با فیل اشغال می‌کند نه با اسب، و هدفش تعویض فیلهای سیاه‌رو است تا خانه‌های سیاه رنگ حریف را ضعیفتر کند.

15....♖fe8

سیاه به e2 فشار پنهانی وارد می‌کند. سفید در حرکت بعد، هم از e2 دفاع می‌کند و هم دوبله کردن رخها در ستون c را تدارک می‌بیند.

16.♖f2 ♘d7 17.♗xe7 ♖xe7 18.♕d4

سفید خانهٔ c5 را گرفته است و حمله را با e3 تدارک می‌بیند.

18....♖ee8 19.♗f1 ♖ec8 20.♘c5 ♘xc5 21.♖xc5 ♕b6 22.e3 ♖c7 23.♖fc2 ♖ac8 24.b4

حالا به دلیل آچمزی c6، تهدیدهای ♕c3 و b5 وجود دارد. سیاه برای جلوگیری از ایجاد شکاف، باز هم پوزیسیون خود را ضعیف می‌کند.

24....a6

همین پیاده خودش نقطهٔ ضعف است.

25.♖a5 ♖b8

سیاه اگر وزیرها را تعویض می‌کرد، a6 بی‌دفاع می‌ماند. البته حالا 26.♖xa6 به دلیل 26....♕xb4 خوب نیست.

26.a3 ♖a7

در صورت 26....♗c8 سفید 27.♖xd5 می‌کرد.

27.♖xc6 ♕xc6 28.♕xa7

حملهٔ سفید به نتیجه رسیده و پیادهٔ c6 نابود شده است.

28....♖a8 29.♕c5 ♕b7

تعویض وزیرها به نفع طرف ضعیفتر نیست.

30.♔f2 g6 31.♕d6 ♕c8 32.♖c5 ♕b7 33.h4 a5

حالا سفید امکان می‌یابد که پیادهٔ آزاد ایجاد کند.

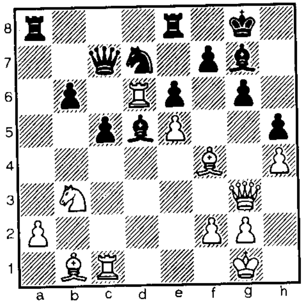
34.♖c7 ♕b8 35.b5 a4 36.b6 ♖a5 37.b7

سیاه تسلیم شد، چون تهدید ♖c8+ وجود داشت. در صورت 37....♔g7 سفید با 38.♖xf7+ می‌برد.

آخرین مثال مبحث ما به حمله‌ای مربوط می‌شود که براساس موقعیت نامناسب یک سوار سازمان می‌یابد. در نمودار ۴۴۳، سوار f4 پوزیسیون خوبی ندارد.

(۴۴۳)

مارشال - چیگورین



هانوور، ۱۹۰۲

سیاه می‌تواند با 29....♗f8 و ....♗xd6 تفاوت بگیرد، اما این امر به زبان سیاه تمام می‌شود زیرا خانه‌های سیاه رنگ پوزیسیون او بسیار ضعیف می‌شود. پس کلید بازی حمله به فیل f4 است.

29....♖a4! 30.♖d1 ♖xf4! 31.♖xd7

در صورت 31.♕xf4، سیاه با 31....♗xe5 و یا 31....♘xe5 (که قویتر است) بازی را می‌برد.

31....♕xd7 32.♕xf4 ♕c7 33.♖e1 ♕c6 34.♕g5 ♖a8! 35.♖e3 ♖a4

خانهٔ a4 سکوی پرش رخهای سیاه شده است.

36.♘d2 ♖d4

حرکت 36....♖g4 عجولانه بود، زیرا

37 ♕d8+ ♔h7 38.f3

و ورق برمی‌گشت.

37.♖a3 ♕c7 38.♘f1 ♖g4

سفید تسلیم شد. طرح حملهٔ سیاه صحیح بود.

در مثالهای فوق دریافتیم که شکل و هدف و روش حمله بسیار متنوع است، به حدی که همهٔ آنها را در یک کتاب قطور هم نمی‌توان گرد آورد. اما فهمیده‌ایم که دانستن روشهای اجرای حمله خود هنری است عمیق که هر شطرنجبازی باید آن را فرا گیرد.

در بعضی از حالات با ضعفهای نمونه‌وار مواجهیم و سمت و سوی حمله را از روی تجربه تشخیص می‌دهیم. در پوزیسیونهای ناآشنا که در آنها تجربه نداریم، طرحریزی حمله و زمینه‌چینی آن مستلزم فهم پوزیسیونی و شناخت هنر حمله است. در این باره در قسمت ۹-۴ تحت عنوان "پوزیسیونهای متعادل" بیشتر صحبت خواهیم کرد.

۹-۳. دفاع و ضد حمله

شطرنجبازی که در گسترش عقب مانده باشد و مورد حملهٔ حریف قرار داشته باشد چه باید بکند؟ استراتژی او عبارت خواهد بود از دفاع (یعنی دفع تهدید و خطرها) و در صورت امکان ضد حمله یا حملهٔ متقابل (یعنی جبران عقب ماندگی گسترشی و دست زدن به اقدامات متقابل).

اگر به دلیل وجود نقطهٔ ضعیفی به لاک دفاعی فرو رفته باشیم، وظیفهٔ ما در امر دفاع عبارت است از ایجاد مانع در راه حملهٔ حریف و تلاش برای رفع نقطهٔ ضعف، مثلاً راندن پیادهٔ عقب افتاده یا تعویض پیادهٔ منفرد (ایزوله) و غیره.

بسیاری از شطرنجبازان دفاع را بر حمله ترجیح می‌دهند زیرا نیازمند

طراحی برای حمله و اتخاذ شیوه‌هایی برای ادامهٔ آن نیستند و مجبور نمی‌شوند که به فکر تمپو و حفظ آن باشند؛ در ضمن، ریسک ناکامی در حمله نیز وجود ندارد. بسیاری دیگر دفاع را دشوارتر از حمله می‌دانند زیرا به هنگام دفاع باید مدتی دراز در حالت آماده باش بود و تهدیدهای حریف را دفع کرد؛ در ضمن، با کوچکترین بی‌دقتی ممکن است بازی را باخت.

مشکل بتوان گفت که کدام شیوه بهتر است. اما می‌توان گفت که چه در حمله و چه در دفاع باید مهارت و تلاش به خرج داد. استادان شطرنج هم حمله را به خوبی اداره می‌کنند و هم در دفاع مهارت دارند. اما با دفاع نمی‌توان به پیروزی رسید، مگر آنکه مهاجم مرتکب اشتباه جدّی شود یا قربانی غلط بدهد.

روش دفاع را باید با توجه به ویژگیهای حمله انتخاب کرد، اما کلاً دفاع دو نوع است: دفاع فعالانه یا اکتیو و دفاع غیرفعالانه یا انفعالی یا پاسیو.

به هنگام حمله‌های حادّ و خطرناک (مانند حملهٔ ماتی) معمولاً مجبور به دفاع انفعالی می‌شویم. با توجه به تهدیدهای مستقیم و غیرمستقیم، هدف مدافع عبارت است از تقویت پوزیسیون خودی و تخفیف فشار قوای مهاجم. مؤثرین روشن در این حالتها تعویض سوارهای خطرناک حریف و مخصوصاً وزیر است.

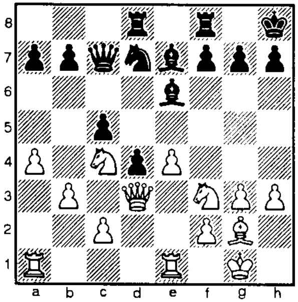
اگر توانستیم حملهٔ حریف راکاهش دهیم و از فشار او بکاهیم، باید قوای ذخیرهٔ خود را وارد کار زار کنیم و دست به مانورهایی بزنیم و دفاع فعالانه را شروع کنیم. وقتی در بین حرکتهای مختلف امکان انتخاب پیدا کردیم، باید فقط تهدیدهای عاجل مستقیم حریف را دفع کنیم و بقیهٔ حرکات را صرف تقویت پوزیسیون کنیم تا بتوانیم در نقطه یا نقاطی از صفحه ضربهٔ متقابل

وارد کنیم تا از فشار حریف بکاهیم و حتی آن را خنثی کنیم. در همان فرصتی که حریف به تجدید قوا و بسیج دوبارهٔ نیروها می‌پردازد، باید مقدمات آغاز حملهٔ متقابل را فراهم آوریم. به هر حال، هدف غایی دفاع انفعالی باید حملهٔ متقابل یا ضدحمله و کسب ابتکار عمل باشد.

البته اگر حملهٔ حریف عجولانه یا بدون تدارک کافی صورت گیرد، کار دفاع ساده‌تر و ایجاد ضدحمله آسانتر می‌شود.

(۴۴۴)

چیگورین ـ شیفرز



پترزبورگ، ۱۸۹۷

یک اصل مهم در دفاع این است که نباید حرکتی را که حریف می‌خواهد به ما تحمیل کند، خودمان داوطلبانه انجام دهیم. تا تحت فشار غیرقابل تحمل قرار نگرفته‌ایم نباید امتیازی به حریف بدهیم یا نقطهٔ ضعفی در پوزیسیون خود ایجاد کنیم. هرچه حریف برای رسیدن به هدف تلاش بیشتری به خرج دهد، ما فرصت بیشتری برای تقویت دفاع و زمینه‌چینی ضدحمله خواهیم داشت.

اینک با مثالهایی نکات فوق را روشنتر می‌کنیم و در ضمن با شیوه‌ها و ایده‌های دفاعی دیگری نیز آشنا می‌شویم. به نمودار ۴۴۴ توجه کنید.

بازی چنین ادامه یافت:

19...,f6! 20.♘h4

حرکت 20.♘fd2 بهتر بود.

20....♘e5! 21.♘xe5

این حرکت سفید اجباری بود، وگرنه سیاه با تعویض در c4 پیاده‌های جناح وزیر را ضعیف می‌کرد.

21....f×e5

سیاه برتری پوزیسیونی دارد، زیرا هم از برتری دو فیل برخوردار است، هم مرکز نیرومندی دارد، هم از ستون باز f بهره‌مند است و امکان شکافتن با c4.... و دست زدن به حمله نیز در اختیار اوست.

22.♘f5 c4! 23.b×c4 ♗b4! 24.♖ec1 ♗×c4 25.♕d1 g6

حرکتی نسنجیده. حرکت 25....♗c3 بهتر بود.

26.♘h4 ♗c3 27.♖ab1 ♗a2 28.♖b5 a6 29.♖d5

اگر اسب سفید در f5 بود، این حرکت امکان پذیر نبود. حالا سیاه تفاوت می‌گیرد اما سفید یک پیادهٔ آزاد به دست می‌آورد و از خانهٔ e4 نیز به عنوان پایگاهی برای سوارهای سبک خود استفاده می‌کند.

29....♗×d5 30.e×d5 g5 31.♘f3 ♕e7 32.♘d2 ♗×d2 33.♕×d2 ♕f6 34.♖b1 ♖f7 35.♗e4! ♖df8

سفید حرکت به حرکت موقعیت خود را تقویت کرده است و تمام سوارهای خود را در پوزیسیون مناسب برای حمله قرار داده است. تلاشهای سیاه را برای تجدید حمله خنثی کرده است و نهایتاً به ضد حملهٔ شدیدی می‌پردازد.

دفاع سیاه تا پایان بازی انفعالی می‌ماند. سیاه به جای تلاشهای بی‌ثمر تهاجمی در جناح شاه بهتر بود به دفاع فعالانه روی می‌آورد و مثلاً تفاوت را

در d5 پس می‌داد.

36.f3 ♖g7 37.a5

سفید با مهارتی شگفت‌آور بازی می‌کند. او با استقرار فیل در e4 و پیاده در f3 توانسته سه سوار سنگین و پیادهٔ g5 سیاه را از کار بیندازد و امنیت جناح شاه رابرقرار کند. در ضمن، سفید با آخرین حرکت خود پیاده‌های جناح وزیر سیاه را نیز بی‌حرکت کرده است واز خانهٔ b6 برای رخنهٔ رخ استفاده می‌کند.

37....♕d6 38.♔g2 ♖f6 39.c3! dxc3 40.♕xc3 ♖c7 41.♕d2 h6 42.♖b6 ♕f8 43.♕b2! ♕e7 44.♗f5! ♔g7

در صورت ♖xf5 ....44، سفید با 45.d6 جواب می‌داد.

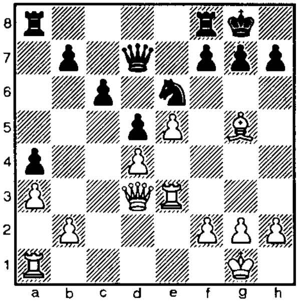
45.g4! ♖d6 46.♗e6! ♔f6 47.♕b1! ♖xb6 48.♕f5+ ♔g7 49.♕xe5+ ♔h7 50.axb6 ♖d7

اگر سیاه حرکتی غیر از این می‌کرد، سفید با ♗f5+ .51 وزیر او را می‌گرفت. حالا سفید حرکت زیبای، **51.♔f1!** را انجام داد و سیاه تسلیم شد. در صورت ♕f5+ .51 و ♗xd7 .52 سیاه با ترفند کیش دائم بازی را مساوی می‌کرد

به مثال بعدی در نمودار ۴۴۵ توجه کنید.

(۴۴۵)

اسمیسلوف ـ کرس



لنینگراد، ۱۹۴۱

برتری پوزیسیونی سفید محرز است. به نظر باتوینیک، سفید می‌تواند با

♗f6 .22 به وضعیت برنده‌ای برسد. مثلاً

22....gxf6 23.♕f5 ♖fd8 24.♖g3+ ♔f8 25.exf6 ♕d6 26.♕xh7 ♔e8 27.♖e1

یا

22....♘f4 23.♖g3 ♘g6 24.♗g5 ♔h8 25.♕f3

با تهدید 26.♕h5 و 27.♖h3 . اما سفید حرکت **22.♕f5** را انتخاب کرد. به نظر حرکت بدی نمی‌آید زیرا سفید حالا تهدید 23.♗f6 دارد، اما این جابه‌جایی حرکات به سیاه فرصت می‌دهد تا ضمن پیشنهاد تعویض وزیرها، اسب خود را به خانهٔ فعالتر e4 برساند.

22....♘c5 23.g4

سفید نمی‌خواهد با عقب کشیدن وزیر فرصت از دست بدهد، حال آنکه حرکت 23.♕f4 برای او مفیدتر بود.

23....♕xf5 24.gxf5

سفید به مرکز پیاده‌ای نیرومند خود امیدها دارد، اما

24...,f6!

سیاه با این جواب غیرمنتظره، مرکز سفید را درهم می‌شکند.

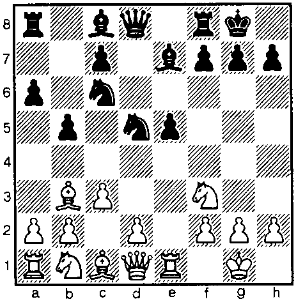
25.exf6 ♘e4 26.fxg7 ♖xf5 27.♗e7 ♔xg7

حملهٔ سفید از بین رفته است و حالا مجبور است از ضعفهای پیاده‌ای خود دفاع کند. این بازی را نهایتاً سیاه برد (در حرکت شصت و هفتم).

حمله اگر به نتیجه نرسد، معمولاً ضعفهایی در پوزیسیون بازیکن مهاجم باقی می‌ماند.

مثال بعدی (نمودار ۴۴۶) نمونه‌ای است درخشان از مقاومت در برابر

(۴۴۶)
کاپابلانکا ـ مارشال



نیویورک، ۱۹۱۸

حمله و دفع آن و سپس کسب ابتکار عمل.

سفید می‌تواند پیادهٔ e5 را بگیرد اما اسب f3 یعنی تنها سوار مدافع جناح شاه او تعویض می‌شود و پوزیسیون شاه در معرض حملات شدید قرار می‌گیرد. سفید با اطمینانی که به مهارت دفاعی خود داشت پیاده را گرفت:

10.♘xe5 ♘xe5 11.♖xe5 ♘f6 12.♖e1 ♗d6 13.h3

این حرکت برای جلوگیری از یورش سیاه از طریق g4 انجام شده است، اما

13...,♘g4

اسب جسور پیش می‌تازد. نمی‌توان این اسب را گرفت. حالا سفید گرفتار طوفانی ترکیبی می‌شود.

14.♕f3

در صورت

14.hxg4 ♕h4 15.g3 ♗xg3 16.fxg3 ♕xg3+ 17.~ ♗xg4

یا

14.hxg4 ♕h4 15.♕f3 ♕h2+ 16.♔f1 ♗xg4 17.♕xg4 ♕h1+

و سپس ...,18 ♖ae8+ سیاه می‌برد.

سفید با حرکت متن به دفاع فعالانه روی می‌آورد و a8 و f7 را نشانه می‌گیرد.

14...,♕h4 15.d4

باز هم نمی‌شد اسب را گرفت. حرکت 15.♕xa8 نیز به دلیل مات در دوحرکت، میسر نبود. حرکت 15.♖e8 (با تهدید ♕xf7+) نیز با پاسخ 15...,♗b7 مواجه می‌شد. مثلاً

16.♖xf8+ ♖xf8 17.♕xg4 ♖e8 18.♔f1 ♕e7 19.♗e6 ♗d5

و سیاه e6 را با فیل می‌گیرد نه با پیاده، و بازی بسیار خوبی در پیش دارد. در ضمن 15.♕xf7+ به دلیل

15...,♔h8 16.♖e8 ♗b7

خوب نیست. سفید با حرکت متن به تکمیل گسترش خود می‌پردازد.

15...,♘xf2

سیاه دام ظریف و زیرکانه‌ای پهن می‌کند. ظاهراً سفید می‌تواند 16.♕xf2 کند تا در صورت 16...,♗g3 با

17.♕xf7+ ♖xf7 18.♖e8+

مات کند، اما سیاه ابتدا 16...,♗h2+ بازی می‌کند و پس از جواب اجباری 17.♔f1 حرکت 17...,♗g3 را انجام می‌دهد تا اگر سفید با وزیر f7 را بگیرد بتواند وزیر را با کیش بگیرد.

سفید با توجه به همهٔ این خصوصیات با آرامش به دفاع می‌پردازد. اکنون سیاه تهدید 16...,♘xh3+ دارد و رخ e1 بی‌دفاع است. سیاه با هر

حرکت خود تهدید تازه‌ای ایجاد می‌کند و سفید مجبور است تا مدتی این وضع را تحمل کند. فعلاً سفید نمی‌تواند به فکر حملهٔ متقابل باشد.

16.♖e2, ♗g4

قربانی سوار در h3 خوب نبود، زیرا پس از

16..., ♘xh3+ 17.gxh3. ♗xh3

حمله فروکش می‌کند. اما در ادامهٔ بازی نیز سفید از فشار حمله می‌کاهد.

17.hxg4 ♗h2+ 18.♔f1 ♗g3 19.♖xf2 ♕h1+ 20.♔e2 ♗xf2

در صورت

20..., ♕xc1 21.♕xg3 ♕xb2+ 22.♘d2

نیز سفید برتری می‌داشت.

21.♗d2 ♗h4 22.♕h3 ♖ae8+

در این حمله، سیاه در مقابل دو سواری که از دست داده است یک رخ گرفته است. از این رو، تعویض وزیرها به صلاح او نبود.

23.♔d3 ♕f1+ 24.♔c2 ♗f2 25.♕f3 ♕g1

این حرکت سیاه برای رفع آچمزی فیل بود. در صورت 25..., ♖e2 سفید 26.a4 می‌کرد.

26.♗d5 c5 27.dxc5 ♗xc5 28.b4

مدتی است که حملهٔ سیاه پایان گرفته است. حالا ابتکار عمل در دست سفید است و او می‌کوشد با رفع عقب ماندگی گسترشی جناح وزیر و بهره گیری از موقعیت نامتعادل سوارهای سیاه (که در جریان تهاجم مکانهای مناسب را ترک کرده و آرایش تدافعی خوبی ندارند) در جادهٔ پیروزی قدم بگذارد.

28...,♗d6 29.a4 a5 30.a×b5 a×b4 31.♖a6 b×c3 32.♘×c3 ♗b4 33.b6 ♗×c3 34.♗×c3 h6

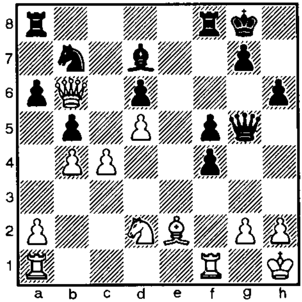
حرکت ♖e3 ,...34 به دلیل +♕×f7 .35 میسر نبود.

35.b7 ♖e3 36.♗×f7+

و حالا سفید بسته به پاسخ سیاه با +♖×h6 یا +♕= b8 در پنج حرکت مات می‌کند.

(۴۴۷)

رومانوفسکی ـ باتوینیک



مسکو، ۱۹۴۵

میخائیل باتوینیک نیز در بازیهای متعدد نشان داده که استاد برجستهٔ دفاع فعالانه است. به نمودار ۴۴۷ توجه کنید.

آخرین حرکت سفید ♕e3-b6 .22 بود. موقعیت سیاه نومیدانه می‌نماید، اما باتوینیک با مهارتی شگفت‌آور طرح حملهٔ متقابل را می‌ریزد.

22...,♖ab8! 23.♕×a6 ♕e7! 24.♖ae1 ♕e3!

سیاه از این که سوارهای سفید موقتاً بی‌دفاع‌اند استفاده می‌کند و از متلاشی شدن جناح وزیر خود ممانعت می‌کند و تله‌ای هوشمندانه برای وزیر سفید می‌گذارد.

25.♘f3 ♖a8! 26.♕×b7 ♖a7

ورق برمی‌گردد. سفید که خود را در آستانهٔ پیروزی می‌دید حالا باید تفاوت از دست بدهد. در چنین حالاتی حفظ خونسردی و محاسبهٔ واقعبینانه کار مشکلی است.

27.♗d3

شاید 27.♗d1 قویتر بود.

27...,♖xb7 28.♖xe3

حالا سفید انتظار جواب 28...,fxe3 را دارد. اگر سفید 27.♗d1 کرده بود، حالا می‌توانست با 29.c5 به آخر بازی متعادلی وارد شود. مثلاً

29...,dxc5 30.bxc5 ♖c7 31.c6 ♗xc6

و غیره.

28...,bxc4!

یک حرکت غیرمنتظره. سیاه برتری کمتر ولی مطمئن‌تر را ترجیح می‌دهد و در نظر دارد پیاده‌های خطرناک سفید را بی‌اثر کند.

29.♖e7 cxd3 30.♘e1 ♖f7 31.♖xf7 ♔xf7 32.♘xd3 ♗b5 33.♖d1 ♗xd3 34.♖xd3 ♖xb4 35.♖d1 ♖a4 36.♖d2 ♔f6

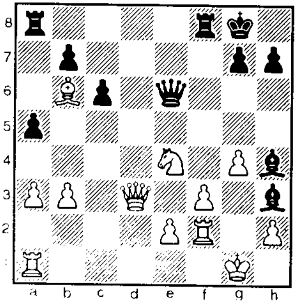
شاه سیاه در مربع پیادهٔ a قرار دارد و در صورت 37.♖e2 می‌تواند 37...,♖e4 بازی می‌کند.

37.h4 g5 38.♔g1 ♔e5

حالا نمونه‌های دیگری از دفاع فعالانه را بررسی می‌کنیم. به نمودار ۴۴۸ دقت کنید:

(۴۴۸)

کوتوف ـ سوکولسکی



مسکو، ۱۹۴۷

آخرین حرکت سیاه **24...♗h4**

حالا جواب غیرفعال 25.♘g3 خوب نیست، زیرا پس از

25...,♗×g3 26.h×g3 ♕e5

سیاه برنده می‌شود. سفید با بررسی عمیق وضعیت طرح دفاعی فعالانه‌ای می‌ریزد که در آن، ضمن از دست دادن تفاوت امکان حملهٔ متقابل پیدامی‌کند. جالب است که به رغم تمام شدن قوای ذخیرهٔ سفید، حملهٔ متقابل او بسیار خطرساز می‌شود.

25.♕c4! ♕×c4 26.b×c4 h5

حرکت 26...,♗×f2+ به دلیل 27.♘×f2 و حمله به فیل h3 بد بود.

27.g×h5!

سفید ستون g را باز می‌کند.

27...,♗×f2+ 28.♔×f2 ♗e6

حرکت 28...,♖ae8 قویتر بود، اما سیاه هنوز خطر را حس نمی‌کند.

29.♖g1! ♗×c4 30.h6 g6 (30...,♖f7 31.♘d6) **31.♖×g6+ ♔h7 32.♖d6 ♖f5**

سفید تهدید 33.♘g5+ داشت.

33.h4 ♖g8 34.♗e3 ♖g6 35.♖d7+ ♖f7 36.♖d8! ♖×h6 37.♗×h6 ♔×h6 38.♘d6 ♖f4 39.♔g3

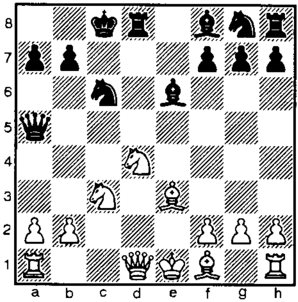
سیاه تسلیم شد.

به نمونهٔ بعدی در نمودار ۴۴۹ توجه کنید.

سفید مرحلهٔ گشایش را دقیق بازی نکرده و حالا به علت آچمزی اسب d4 موقعیت دشواری پیدا کرده است. سفید باید با دفاع صبورانه موانع جدیدی در برابر حریف ایجاد کند و در هر حرکت مسائل پیچیده‌ای برای سیاه به وجود آورد.

(۴۴۹)

لاسکر - یانوفسکی



۱۹۱۰

11.a3

انتخاب حرکت صحیح برای سیاه آنقدرها آسان نیست. در صورت 11...,♗c5، سفید 12.b4 می‌کند و در صورت قربانی سوار در b4 حملهٔ سیاه به جایی نمی‌رسد. سیاه تصمیم می‌گیرد با استقرار اسب در f5 به مهرهٔ آچمز فشار بیاورد.

11...,♘h6

اسب از e7 هم می‌توانست روانهٔ f5 شود اما چون سیاه از طرح دفاعی سفید با خبر نیست مشکل بود دریابد که 11...,♘ge7 بهتر بود. سیاه ترجیح داده که قطر فیل f8 باز بماند.

12.b4 ♕e5 13.♘cb5

سفید در لبهٔ پرتگاه راه می‌رود. حرکت انفعالی 13.♘ce2 سبب اضمحلال سریع پوزیسیون او می‌شد. اما حرکت متن هم بیش از حد فعالانه می‌نماید. مثلاً اگر سیاه 13...,a6 کند چه می‌شود؟ سفید برای این حرکت جواب زیرکانهٔ !14.♕c1 را در آستین داشت و از خطر می‌جست. مثلاً 14...,a×b5 15.♘×c6 b×c6 16.♕×c6+ ♕c7 17.♕a6+ و غیره. حالا در می‌یابیم که اگر سیاه 11...,♘ge7 کرده بود سفید این امکان را در اختیار نداشت. البته در آن حالت، سفید به طریقهٔ دیگری دفاع می‌کرد.

13...,♘f5 14.♖c1

حالا سفید یک پیاده از دست می‌دهد اما به ازای آن اسب c6 را آچمز کرده است.

14...,♘×e3 15.f×e3 ♕×e3+ 16.♗e2 ♗e7 17.♖c3 ♗h4+

در ادامهٔ

14...,♕×c3+ 18.♘×c3 ♘×d4

طرفین دارای امکاناتی بودند. پس از حرکت متن، سفید از مصائب می‌رهد.

18.g3 ♕e4 19.o-o ♗f6

دشواریهای سفید خاتمه یافته است و او اینک c6 را هدف ضدحملهٔ خود قرار می‌دهد.

20.♖×f6! g×f6 21.♗f3 ♕e5 22.♘×a7+ ♔c7

سیاه بی‌دفاع شده است.

23.♘a×c6 b×c6 24.♖×c6+ ♔b8 25.♖b6+ ♔c8 26.♕c1+ ♔d7 27.♘×e6 f×e6 28.♖b7+ ♔e8 29.♗c6+

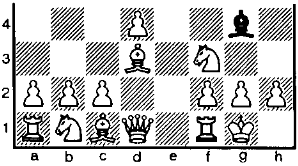
سیاه تسلیم شد، زیرا

29...,♔f8 31.♕h6+

این مثالی درخشان از پیروزی استراتژی دفاع فعالانه بود.

چنانکه در مثال فوق نیز دیدیم، آچمزی در مرحلهٔ وسط بازی بسیار اهمیت دارد. از این رو، چند نمونهٔ رایج و عملی آچمزی را دقیقتر بررسی می‌کنیم. نخست می‌پردازیم به

(۴۵۰)



نمودار ۴۵۰.

اسب در f3 آچمز است، و وزیر سفید نیز زمین‌گیر شده است زیرا اگر وزیر سفید حرکت کند، سیاه در f3 تعویض می‌کند و آرایش پیاده‌ای سفید معیوب می‌شود.

به هنگام آچمزی، باید سعی کرد که آچمزی را از بین برد، وگرنه حریف بر اساس همین آچمزی دست به تهاجم می‌زند. درنمودار ۴۵۰، رفع آچمزی با h3 نیز موجب تضعیف پوزیسیون قلعه می‌شود و ممکن است خطرناک از کار درآید.

برای رفع آچمزی چند راه وجود دارد. می‌توان ♗e2 بازی کرد. در این صورت، اگر فیل g4 بی‌دفاع باشد، ممکن است ترکیبی شبیه آنچه در نمودار ۴۵۱ می‌بینید ایجاد شود. در نمودار ۴۵۱ سفید 1.♘xd4 می‌کند. در صورت 1...,exd4 سفید 20.♗xg4 بازی می‌کند. در صورت 1...,♗xe2 نیز سفید با 2.♘xe2 جواب می‌دهد و در هر دو حالت یک پیاده جلو می‌افتد. این ترکیب با اسب را به خاطر بسپارید. در بررسی نمودار ۴۴۵ نیز یک حالت آن را دیده‌ایم.

در نموادر ۴۵۰ راه دیگری هم برای رهایی از آچمزی وجود دارد: ابتدا فیل را در e3 یا f4 یا g5 مستقر می‌کنیم. سپس اسب b1 را به d2 منتقل می‌کنیم. و نهایتاً پس از راندن پیاده به c3، با حرکت ♕c2 یا ♕b3 آچمزی را برطرف می‌کنیم.

یک طریقهٔ دیگر این است : 1.♖e1 ، 2.♘bd2 ، 3.♘f1 ، 4.♘g3 ، و سرانجام 5.h3 . در این صورت، سیاه یا باید فیل خود را در قطر h3-c8 عقب براند، یا باید آن را با اسب f3 تعویض کند (که به نفع

سفید است).

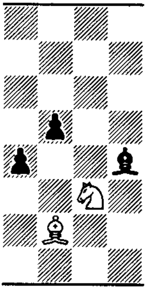
البته حرکت h3 سبب تضعیف پوزیسیون قلعه شده است اما وجود یک سوار اضافی مانند اسب g3 در جناح شاه این ضعف را جبران می‌کند.

یک راه دیگر برای رفع آچمزی این است:

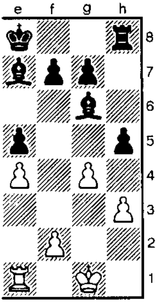
1.h3 ♗h5 2.g4

اما در این حالت، موقعیت پیاده‌ها خیلی تضعیف می‌شود. فیل به g6 عقب نشینی می‌کند و سپس سیاه امکان می‌یابد که با حرکت h5,... به پیادهٔ g4 حمله کند. بخصوص اگر سیاه قلعه نرفته باشد و ستون رخ او باز شود، این حرکت برای سفید بسیار خطرساز می‌گردد، که این حالت را در نمودار ۴۵۲ ملاحظه می‌کنید.

(۴۵۱)



(۴۵۲)

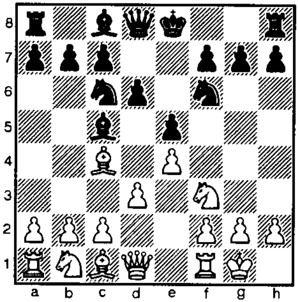


این طرز عقب راندن فیل موقعی خوب است که بتوان در همین جناح دست به حمله زد. مثلاً به این بازی توجه کنید:

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗c4 ♗c5 4.o-o ♘f6 5.d3 d6

پوزیسیون نمودار ۴۵۳ حاصل شده است. حالا

(۴۵۳)



6.♗g5?

این آچمزی برای سیاه فرصت حمله فراهم می‌کند و به ضرر سفید تمام می‌شود.

6...,h6 7.♗h4 g5 8.♗g3 h5!

تهدید سیاه 9...,h4 و گرفتن فیل است.

9.♘xg5 h4! 10.♘xf7 hxg3!

حملهٔ سیاه آنقدر شدید است که می‌تواند وزیر خود را قربانی دهد.

11.♘xd8 ♗g4 12.♕e1 ♘d4

با تهدید 13...,♘e2+ یا

13...,♘f3+ 14.gxf3 ♗xf3

و سپس مات با gxh2+، یا 15.hxg3, ♖h1 و باز هم مات.

در حرکت یازدهم، سفید می‌توانست به جای گرفتن وزیر، رخ را بگیرد. مثلاً

11.♘xh8 ♕e7

و تهدید سیاه ...,♕h7 و ...,♘g4 است.

12.♘f7 ♗xf2+ 13.♖xf2 gxf2+ 14.♔xf2 ♘g4+ 15.♔g3 ♕f6 16.♕f3 ♕g7

و باز هم سیاه می‌برد.

اما به طور کلی آچمزی به نفع آچمزکننده است و نمونه‌هایی نظیر نمونهٔ

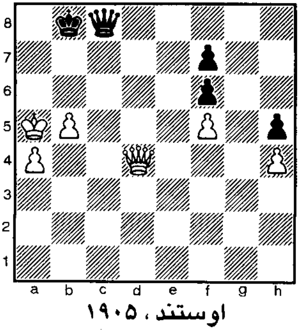
فوق انگشت شمارند. آچمزی از تحرک سوارها می‌کاهد، و در صورت آچمز شدن باید به سرعت در صدد رفع آن برآمد. رفع آچمزی معمولاً با تضعیف آرایش پیاده‌ای همراه است. بررسی بازیهای استادان این فایده را دارد که می‌توانیم تکنیک بازی خود را ارتقاء دهیم و معلوماتمان را بیشتر کنیم.

یک راه مهم دفاع استفاده از امکانهایی است که در جریان انتقال به مرحلهٔ آخر بازی پدید می‌آید. مثلاً می‌توان از خاصیت مهره‌هایی که باقی می‌مانند (مانند فیلهای ناهمرنگ) استفاده کرد. در قسمت ۸ـ۲ در این باره بحث کرده‌ایم و در پایان فصل حاضر نیز در این زمینه صحبت می‌کنیم.

تا اینجا در بحث راجع به روشهای دفاع، عمدتاً از دفاع به معنای اصلی کلمه سخن گفته‌ایم. در این گونه موارد، توازن قوا و قدرت حرکت مطرح بوده است و از خصوصیت مهره‌ها چندان استفاده‌ای نکرده‌ایم (مانند خصوصیت فیلهای ناهمرنگ). اما روشهای دفاعی دیگری هم وجود دارد. یکی از روشها دور زدن مانع است، یعنی ایجاد دام و تله در برابر نیروی حریف. یک روش دیگر منتفی کردن مسئلهٔ اصلی و جلوگیری از حمله یا پیشگیری به کمک حرکتهای پیشگیرانه است.

(۴۵۴)

شلشتر ـ چیگورین



اوستند، ۱۹۰۵

نمودار ۴۵۴ تله‌ای را نشان می‌دهد که سیاه برای سفید تعبیه کرد و سفید هم در آن افتاد.

بدیهی است که تعویض وزیرها به نفع سفید است. سیاه بر اساس همین

واقعیت، دام می‌گذارد.

1...,♕c7+

ظاهراً این حرکت اشتباه محض است، زیرا سفید می‌تواند با **2.♕b6+** وزیرها را تعویض کند، اما

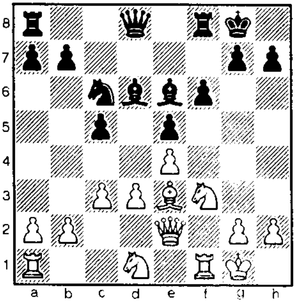
2...,♔a8!!

وحالا بازی مساوی است. درصورت 3.♕xc7 پات به وجود می‌آید، و درصورت
3.♔a6 ♕c8+ 4.♔a5 ♕c7!
وضعیت قبلی تکرار می‌شود. سفید به جای 2.♕b6+ عجولانه می‌بایست 2.b6 بازی می‌کرد.

البته گاهی تله گذاری ممکن است به ضرر مدافع تمام شود، اما در نمودار **۴۵۴** سیاه در وضعیتی نومیدانه (که به هر حال بازنده بود) بـه تـله متوسل شد و کاملاً هم درست تصمیم گرفت.

این نوع تله‌های ظریف زیاد در بازیها پیش نمی‌آیند. کافی است طرفی که برتری دارد هشیارانه حرکت کند و به حرکتهای ظاهراً غلط حـریف دقت کند (هر حرکت حریف را بـه حساب اشتباه او نگذارد).

(۴۵۵)



پیشگیری مـهمتر است. بـرای جلوگیری از حملهٔ حریف، می‌توان با حرکتهای پیشگیرانه به مصاف او رفت. به نمودار **۴۵۵** نگاه کنید.

دراینجا سیاه حرکت ...♖e8 را انجام مـی‌دهد. مـعنی ایـن حـرکت

چیست؟ سیاه می‌خواهد از حرکت d4 سفید جلوگیری کند. سفید باید حساب کند که راندن پیادهٔ d مفید است یا نه. با پیشروی پیاده، پس از e×d4,... ستون e باز می‌شود و رخ سیاه مقابل پیادهٔ e4 و وزیر e2 قرار می‌گیرد. حرکت ♖e8 ,... یک حرکت پیشگیرانهٔ نمونه وار است.

پیشگیری و خنثی کردن نقشه‌های حریف عموماً با یک حرکت به نتیجه نمی‌رسد و باید با یک سلسله حرکتها و به کمک سیستم دفاعی، طرحهای حریف را عقیم گذاشت.مثلاً در گشایشهای معروف به گامبی ، یکی از طرفین (معمولاً سفید) برای تسریع گسترش سوارهای خود، پیاده‌ای را فدا می‌کند. در گذشته، پس از گرفتن قربانی پیاده، سعی می‌کردند این برتری کمّی را حفظ کنند. در نتیجه، حریف بر اساس برتری گسترشی خود دست به حمله می‌زد. استادان جدید سعی می‌کنند تلاشهای تهاجمی حریف را خنثی کنند. البته عموماً قربانی را می‌پذیرند اما بیشتر به فکر گسترش سوارهای خود هستند تا حفظ پیادهٔ اضافی. امروزه، پس از آنکه حریف قوای خود را برای پس گرفتن قربانی بسیج کرد، پیاده را داوطلبانه پس می‌دهند.

بد نیست مثالی را در گشایش معروف به گامبی ایونز [اوانس] بررسی کنیم.

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗c4 ♗c5 4.b4

این گامبی یا قربانی پیاده است.

4...,♗×b4 5.c3 ♗a5 6.d4

سفید توانسته مرکز پیاده‌ای نیرومندی به وجود آورد. قبلاً سیاه در این لحظه 6...,e×d4 بازی می‌کرد و پس از 7.o-o با دو راه دشوار روبه رو می‌شد: یا با 7...,d×c3 پیادهٔ دوم را نیز بگیرد و برتری گسترشی چشمگیری نصیب

سفید کند، یا یک حرکت گسترشی انجام دهد و بگذارد که سفید با 8.cxd4 مرکز پیاده‌ای مطلوب را پدید آورد. در هر دو حالت، سیاه بازی دشواری در پیش دارد.

امروزه استادان با حرکت !6...,d6 به همان یک پیاده اکتفا می‌کنند و مرکز پیاده‌ای خود را تقویت می‌کنند. حالا امکانات تهاجمی سفید کمتر است، زیرا نمی‌تواند با راندن پیاده‌های مرکزی خود مانع گسترش سیاه شود. سفید مجبور است قربانی را پس بگیرد، وگرنه سیاه ضمن گسترش مهره‌ها برتری کمّی را نیز حفظ می‌کند. در صورت

7.dxe5 dxe5 8.♕xd8+ ♘xd8 9.♘xe5

سیاه **9...,♗e6** بازی می‌کند، و سفید کاملاً از هدف اولیهٔ خود دور می‌افتد. سفید قصد حمله داشت اما حالا به دلیل ضعف پیاده‌ای در جناح وزیر باید وارد آخر بازی نامناسبی شود. به این ترتیب، تلاشهای تهاجمی سفید خیلی زود خنثی شد.

در نمونه‌هایی که بررسی کرده‌ایم، با کاربرد حرکتهای پیشگیرانه آشنا شده‌ایم. در باز استادان، اصل پیشگیری اهمیت بسیار دارد. در دفاع پیشگیرانه از همان آغاز بازی که طرفین با گسترش و تمرکز سوارها در صدد ایجاد پایگاه برای حملهٔ بعدی‌اند، در عین حال می‌کوشند طرحها و هدفهای تهاجمی یکدیگر را نیز خنثی کنند. در جریان پیشگیری باید با دقت امکانات حریف را در نظر داشت، جهت حمله یا حمله‌های او را دید، مقاصد تهاجمی حریف را تشخیص داد و با حرکتهای مناسب امکانات دفاعی برای خود ایجاد کرد. در این نوع دفاع، هدف بازیکن عبارت است از جلوگیری از هر گونه حملهٔ حریف و خنثی کردن طرحهای او از ابتدای بازی.

اگر طرفین با روش پیشگیرانه وضعیتهای دفاعی مستحکمی پدید آورند، بازی چه سیری پیدا می‌کند؟ چگونه می‌توان حمله کرد و بازی را برد؟ در مباحث بعدی و نیز در فصل آینده در این باره صحبت خواهیم کرد.

۹ـ۴ پوزیسیون متعادل

اگر طرفین سوارها را به خوبی گسترش دهند و بکوشند مرکز را مستحکم کنند و مانع بروز ضعفهای پوزیسیونی شوند، یا اگر طرفین روشهای پیشگیری را اجرا کنند، پوزیسیونهایی پدید می‌آیند که «متعادل» خوانده می‌شوند. پوزیسیون متعادل به معنی برابری امکانات طرفین است، اما به معنی تساوی بازی نیست.

تساوی واقعی پس از تعویضها و ساده شدن بسیار حاصل می‌شود. در این حالت، اگر هیچ گونه امکانی دیده نشود ادامهٔ بازی لطفی ندارد، و بهتر است نتیجه را مساوی اعلام کرد.

ولی در بحث حاضر دربارهٔ پوزیسیونهای متعادلی صحبت می‌کنیم که مساوی نیستند بلکه می‌توان با طرحها و مانورهایی تعادل را بر هم زد.

پوزیسیونهای متعادل پس از مرحلهٔ شروع بازی (گشایش) اهمیت بسیار دارند. در این نوع پوزیسیونها ادامهٔ نبرد اصلاً ساده نیست زیرا نقاط ضعف آشکار وجود ندارد، و اگر هم ضعف جزئی وجود داشته باشد بهره‌برداری از آن بسیار دشوار است زیرا حریف به خوبی از آن حمایت کرده است. در این حالت، طرح ادامهٔ بازی را باید با دقتی دو چندان ریخت.

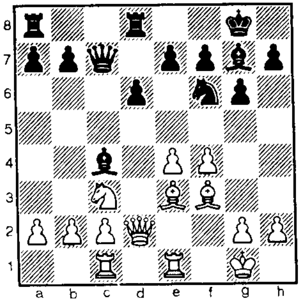
در پوزیسیونهای متعادل، اقدامات جسورانه و بی‌محابا معمولاً ره به جایی نمی‌برد زیرا دور کردن سوارها به قصد حمله سبب بروز نقطه ضعف می‌شود و حریف از این نقطه ضعف استفاده می‌کند. به طور کلی، در

پوزیسیونهای متعادل، برای کسب برتری در یک نقطه مجبوریم در نقطه‌ای دیگر به برتری حریف تن دهیم. اما ارزیابی و مقایسهٔ این برتریها و نیز پوزیسیونهایی که ممکن است پدید آیند، فقط به تجربه و دانش بازیکن بستگی دارد. به هنگام حمله در پوزیسیونهای متعادل باید نفع و ضرر آن را سنجید.

گاه در بعضی از پوزیسیونهای متعادل می‌توان از ضعفهای جزئی یا میکروسکوپی (یا میلیمتری) حریف بهره‌برداری کرد،به این صورت که با مانورهای دقیق و زیرکانه نقطهٔ ضعف حریف را آشکارتر کرد. بازی به صورت مجموعه مانورهایی برای بهبود مواضع خودی و فعال کردن سوارها در می‌آید. نمونهٔ آموزندهٔ این نوع مانورها را در نمودار ۳۳۳، بازی باتوینیک ـ لیلیانتال، برای بهره برداری از ضعف جزئی نقطهٔ g6 دیده‌ایم.

(۴۵۶)

رائوزر ـ باتوینیک



لنینگراد، ۱۹۳۳

در مواقعی، انجام مانور با تقویت سوارهای خودی و تضعیف مواضع حریف همراه است و هدف عبارت است از ایجاد پوزیسیونهایی که در آنها امکانات بیشتری پدید می‌آید.

پس در پوزیسیونهای متعادل، طرحریزی صحیح بر اساس ارزیابی دقیق مهمترین اصل است. به نمودار ۴۵۶ توجه کنید.

گسترش طرفین تکمیل شده است. سفید گشایش را فعالانه پشت سرنگذاشته

و سوارهایش فشار لازم را بر مواضع سیاه نمی‌آورند. می‌توان گفت که سفید امتیاز سفید بودن (شروع کردن بازی) را از دست داده است. دراین صورت، اگر سیاه سعی کند ابتکار را به دست گیرد، منطقی است.

اما سیاه به کدام نقطه باید حمله کند؟ بیشتر شطرنجبازان ممکن است بدون فکر، حرکتی را انجام دهند که ظاهراً بهترین حرکت است و 15...,♖ac8 بازی کنند، با این تصوّر که گسترش خود را تکمیل می‌کنند. اما این حرکت خوب نیست چون سفید با 16.b3 جواب می‌دهد و سیاه با مشکل مواجه می‌شود. فیل به کدام خانه باید عقب‌نشینی کند و چگونه می‌توان از مانور اسب سفید و حرکت c2-c4 جلوگیری کرد؟

سیاه از این مسئله که رخ d8 در مقابل وزیر d2 است استفاده می‌کند:

15...,e5!

پیادهٔ e4 ساکن می‌ماند.

16.b3 d5!!

حالا سیاه وضعیت حادّی به وجود آورده است. بازی چنین ادامه یافت:

17.e×d5 e4! 18.b×c4 e×f3 19.c5 ♕a5 20.♖ed1

به نظر راگوزین حرکت 20.♕d3 بهتر بود.

20...,♘g4!

حالا حملهٔ سیاه غیرقابل مقاومت است.

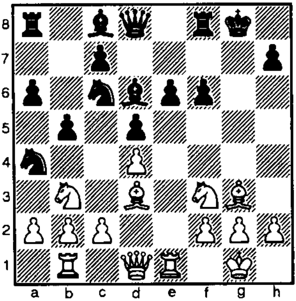
21.♗d4 f2+! 22.♔f1 (22.♔h1? ♖×d5! 23.♘×d5 f1=♕+ 24.♖×f1 ♕×d2) **♕a6+ 23.♕e2 ♗×d4 24.♖×d4 ♕f6! 25.♖cd1 ♕h4 26.♕d3 ♖e8 27.♖e4 f5! 28.♖e6 ♘×h2+ 29.♔e2 ♕×f4**

سفید تسلیم شد.

یک نمونه از جنگ بغرنج مانورها را در نمودار ۴۵۷ می‌بینید.

(۴۵۷)

باتوینیک ـ بولسلاوسکی



مسکو، ۱۹۴۵

آخرین حرکت سیاه 14...,b5 بوده تا مانع c2-c4 شود.

حالا نقطهٔ c5 ضعیف شده اما سوارهای سبک سیاه آن را پوشش داده‌اند. در صورت 15.♗xd6 سیاه نباید با 15...♕xd6 جواب دهد بلکه باید 15...,cxd6 بازی کند و خانهٔ c5 را بپوشاند. پس عجالتاً سفید نمی‌تواند از ضعف c5 بهره‌برداری کند.

اما اگر دقت کنیم می‌بینیم که اگر پیادهٔ e یا f سیاه حرکت کند، نقطه ضعف جدیدی در اردوی سیاه پدید می‌آید. در صورت f5,... خانه e5 ضعیف می‌شود و در صورت e5,... خانهٔ f5. اما در حال حاضر هر دو پیاده حالت مطمئنی دارند.

پس پوزیسیون سیاه به رغم محدودیت و فشردگی‌اش به قدر کافی محکم است.

پوزیسیون سفید نقطهٔ ضعف ندارد. سوارهایش آزادترند و می‌توان گفت ابتکار عمل در دست سفید است. اما چه باید بکند؟ ببینیم باتوینیک چه طرحی را اجرا می‌کند و سوارهای خود را چگونه مانور می‌دهد.

15.c3 ♗d7

البته حرکت 15...,e5 به دلیل

16.dxe5 fxe5 17.♗xb5 axb5 18.♕xd5+

خوب نیست.

16.♘h4!

سفید برای تهدیدهای تاکتیکی علیه شاه سیاه مقدمه‌چینی می‌کند، و آماده می‌شود که 16...,e5 را با 17.♗f5 جواب دهد.

16...,♖f7 17.♖e3 ♖g7 18.♕e2 ♕f8 19.♗xd6!

سفید اولین مرحله را با موفقیت طی می‌کند. سیاه مجبور است با وزیر d6 را پس بگیرد و خانهٔ c5 را بی‌پناه بگذارد. در صورت 19...,cxd6، سفید با

20.♖xe6 ♗xe6 21.♕xe6+

d5 یا d6 را می‌گیرد و به جبران تفاوت، حملهٔ نیرومندی کسب می‌کند (f5 هم ضعیف است). پس معلوم می‌شود که هدف مانورهای سفید نقاط c5 و f5 است.

19...,♕xd6 20.♖g3 ♖xg3

این تعویض اجباری بود، زیرا سفید تهدید

21.♗xh7+ ♔xh7 22.♕h5+ ♔g8 23.♘g6

را داشت.

21.hxg3 ♕e7 22.♖e1 ♕g7 23.♕c2 ♘d8 24.♘c1 ♖c8

هدف سیاه انجام حرکت c5,... و رها شدن از ضعف است، اما سفید برای عقیم کردن این تحرکات آمادگی دارد.

25.b3 ♘b6 26.b4 ♖a8 27.♘b3 ♘b7 28.♘c5

♘xc5 29.bxc5 ♘a4 30.c6! ♗c8

در صورت 30...,♗xc6، سفید با 31.♖xe6 خانهٔ f5 را تصرف می‌کرد. حالا سفید با مانور هوشمندانه‌ای ستون c را خالی می‌کند.

31.c4! bxc4 32.♗xc4 ♘b6 33.♗d3 ♖b8 34.♕c5 ♕f8

جنگ c5 به نفع سفید تمام شده است. سیاه می‌خواهد با فدا کردن h7، وزیرها را تعویض کند و وارد مرحلهٔ آخر بازی شود، اما سفید این نقشه را برهم می‌زند.

35.♗xh7+ ♔g7 36.♘f5+ exf5

نقطهٔ f5 هم سرنوشت خوبی نداشته است.

37.♖e7+ ♔h8 38.♗g6

تکلیف بازی معلوم شده و تهدید

39.♖h7+ ♔g8 40.♖h8+

وجود دارد.

38...,♗e6 39.♖xe6 ♕xc5 40.dxc5 ♘a4 41.♗xf5 ♘c3 42.♖e7 ♘b5 43.♗d3 ♖c8 44.a4 ♘d4 45.♗xa6

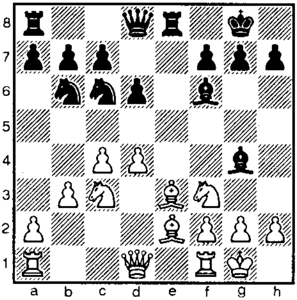
سیاه تسلیم شد.

این مثال ظرافتهای بازی پوزیسیونی را به خوبی نشان داد.

حالا به نمودار ۴۵۸ نگاه کنید. به نظر می‌رسد که سوارهای سیاه گسترش خوبی دارند. فقط اسب b6 موقعیت خوبی ندارد. اگر این اسب به جناح شاه منتقل شود، تعادل کامل پوزیسیونی به بار می‌آید.

(۴۵۸)

کونستانتینوپولسکی ـ پانوف



مسکو، ۱۹۴۶

اما سفید مرکز را با d4 و c4 تصرف کرده و مانع دسترسی سوارهای سیاه به خانه‌های مرکزی شده است. بازی این طور ادامه یافت:

12.♖c1 d5

انتقال اسب به جناح شاه زیاد هم ساده نیست. مثلاً اگر سیاه 12...,♘d7 بازی می‌کرد سفید با 13.♘d5 برتری دو فیل می‌گرفت. اگر سیاه با 12...,♘e7 می‌خواست اسب دیگر را به جناح شاه بیاورد سفید با 13.♘e4 باز هم برتری دو فیل کسب می‌کرد. از این رو، سیاه تصمیم گرفته که مرکز را مستحکم کند و بعد از عقب نشینی اسب به c8 آن را از طریق e7 دوباره وارد بازی کند.

13.c5 ♘c8 14.h3 ♗h5 15.♕d2 h6

حرکت 15...,♘8e7 به علت 16.g4 و بعد 17.g5 غلط بود. معلوم می‌شود که عقب نشینی اسب به c8 موقت نبوده است. همین امر سبب ضعف ماندگار پوزیسیون سیاه می‌شود. سفید در ضمن تقویت مواضع خود، لحظه‌ای از اسب "مسئله‌دار" سیاه غفلت نمی‌کند.

16.♖fe1 a6 17.♖cd1 g5?

کاسهٔ صبر سیاه لبریز شده و بدون زمینهٔ مناسب دست به فعالیت می‌زند. باز هم 17...,♘8e7 به علت 18.g4 و 19.h4 به ضرر سیاه تمام می‌شد. اما سیاه می‌توانست 17...,♗g6 بازی کند و صبر و انتظار را ادامه دهد. بعد از

حرکت متن، مسیر بازی عوض می‌شود و سفید با حملهٔ ترکیبی نیرومندی کار را فیصله می‌دهد.

18.♘×g5! ♗×e2 19.♘×f7! ♔×f7 20.♕×e2 ♘8e7

تهدید سفید ♕h5+ و ♘×d5 بود.

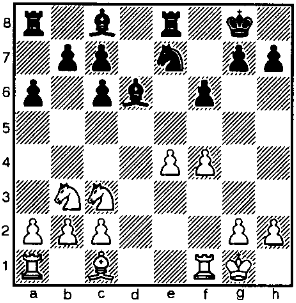
21.♕h5+ ♔g8 22.♗×h6 ♕d7 23.♖e3 ♘f5 24.♘×d5! ♕×d5 25.♖g3+ ♘×g3 (25...,♗g7 26.♖×g7+ ♘×g7 27.♕×d5+) **26.♕g6+**

سیاه واگذار کرد.

در نمودار ۴۵۹ سفید در جناح شاه برتری پیاده‌ای دارد. به نظر می‌رسد که باید بکوشد وارد مرحلهٔ آخر بازی شود و رفته رفته با e4-e5 پیاده‌ای آزاد کند.

(۴۵۹)

لاسکر ـ کاپابلانکا



پترزبورگ، ۱۹۱۴

اما سفید، برخلاف انتظار، ادامهٔ **12.f5** را انتخاب می‌کند. حالا پیادهٔ e4 ضعیف و عقب مانده می‌شود و خانهٔ e5 به صورت پایگاه مناسبی برای سوارهای سیاه در می‌آید. اما سفید به ازای این ضعف امتیازهایی به دست می‌آورد. مثلاً تحرک اسب e7 و فیل c8 کم می‌شود. خانهٔ f4 در دسترس فیل c1 قرار می‌گیرد. پیادهٔ f5 نقطهٔ e6 را در مواضع سیاه کنترل می‌کند. این نمونه‌ای است از یک معاملهٔ سودآور!

12.f5 b6

سیاه فوراً علیه e4 وارد عمل می‌شود. می‌خواهد فیل را از b7 متوجه e4 کند. اما این طرح خانهٔ e6 را ضعیف‌تر می‌کند و امکانات تازه‌ای به سفید می‌دهد.

13.♗f4 ♗b7

بهتر بود که سیاه 13...,♗xf4 بازی می‌کرد و اجازه نمی‌داد که ضعف دیگری در d6 ایجاد شود. در ضمن، می‌توانست بعداً اسب را از c8 به d6 ببرد.

14.♗xd6 cxd6 15.♘d4 ♖ad8 16.♘e6 ♖d7

روشن است که سیاه وسط بازی را خوب شروع نکرده است، چون اسب e6 بسیار قوی است و ستون e را هم مسدود کرده و مانع حملهٔ رخهای سیاه به e4 شده است.

17.♖ad1 ♘c8 18.♖f2 b5 19.♖fd2 ♖de7 20.b4! ♔f7 21.a3 ♗a8

برای انتقال رخ به a7.

22.♔f2 ♖a7 23.g4 h6 24.♖d3 a5 25.h4 axb4 26.axb4 ♖ae7

باز کردن ستون a بی‌فایده بود.

27.♔f3 ♖g8 28.♔f4 g6 29.♖g3 g5+

حرکت 29...,gxf5 بهتر بود.

30.♔f3! ♘b6 31.hxg5

البته 31.♖xd6 به دلیل 31...,♘c4 و بعد ...,♘e5+ خوب نبود.

31...hxg5 32.♖h3 ♖d7 33.♔g3! ♔e8 34.♖dh1

♗b7 35.e5!

سفید پیادهٔ بی‌ارزش e4 را قربانی می‌کند تا خانهٔ مناسب e4 برای اسب تخلیه شود.

35...,dxe5 36.♘e4 ♘d5 37.♘6c5 ♗c8

اگر رخ عقب نشینی می‌کرد، سفید 38.♘xb7 و بعد 39.♘d6+ می‌کرد.

38.♘xd7 ♗xd7 39.♖h7 ♖f8 40.♖a1

هر دو ستون باز در اختیار سفید است.

40...,♔d8 41.♖a8+ ♗c8 42.♘c5

سیاه واگذار کرد، زیرا دفاعی در برابر ♘e6+ یا ♘b7+ نداشت.

بحث دربارهٔ پوزیسیونهای متعادل را خاتمه می‌دهیم. نمونه‌هایی که دیده‌ایم بهترین نمونه‌ها به شمار می‌روند. دریافته‌ایم که در چنین پوزیسیونهایی مهارت و قدرت شطرنجبازان آشکار می‌گردد. هر بازیکنی با بررسی دقیق بازیهای استادان می‌تواند اطلاعات و مهارت خود را در این نوع پوزیسیونها افزایش دهد.

۹-۵. ورود به آخر بازی

کسی که در مرحلهٔ وسط بازی برتری پوزیسیونی کسب می‌کند می‌کوشد آن را افزایش دهد و به مهره‌های حریف یا شاه او حمله کند، تا یا مات کند یا برتری قوا به دست آورد. اما اگر حمله دشوار باشد یا با برتری موجود (بخصوص برتری قوا) نتوان در مرحلهٔ وسط بازی به نتیجه رسید باید به فکر ساده کردن بازی (از طریق تعویض) و ورود به مرحلهٔ آخر بازی بود.

حتی بعد از حملهٔ موفقیت آمیز هم با برتری کسب شده مـی‌توان وارد آخر بازی شد. در مواردی که حمله به نتیجهٔ مطلوب نرسیده است باز هـم برای جبران امر و یا جلوگیری از حملهٔ متقابل حریف می‌توان به مرحلهٔ آخر بازی گام نهاد.

طرف مدافع نیز عموماً می‌کوشد با تعویض سوارها حمله را برطرف کند و وارد آخر بازی شود یا در صدد حملهٔ متقابل بـر مـی‌آید. نـمودار ۴۴۸ (بازی کوتوف ـ سوکولسکی) نمونهٔ جالبی از ورود به آخر بازی و انـجام حملهٔ متقابل بود. در نمودار ۴۴۷ (رومانوفسکی ـ باتوینیک) نیز سیاه ضمن دفع حملهٔ سفید بازی را به آخر بازی کشاند.

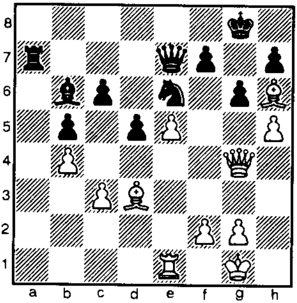
ورود به آخر بازی تحوّل مهمی به شمار می‌رود و مستلزم محاسبهٔ همه جانبه و توجه به عوامل متعدد است. در فـصل ۸ از مـهمترین آخـر بـازیها صحبت کردیم. اما ویژگیهای آخر بازی بسیار زیاد است و نمی‌توان قواعد بی‌چون و چرا برای چگونگی ورود به آخر بازی ارائه داد. خصوصیات هر پوزیسیون نحوهٔ تحوّل آن را نشان می‌دهد.

شطرنجبازان کم تجربه پس از گرفتن یک پیاده یا تفاوت از حمله دست می‌کشند و روحیهٔ جنگی را از دست می‌دهند. آنـها کـه تـا پـیش از کسب برتری قوا با جسارت مبارزه می‌کرده‌اند، پس از برتری گرفتن تصور می‌کنند که به هدف خود رسیده‌اند و برای اینکه بـرتری خـود را از دست نـدهند محتاط و محافظه‌کار می‌شوند و صرفاً در صدد تعویض مهره بر می‌آیند (که گاه بعضی از تعویضها به ضرر ایشان است). چـنین روشـی بـرای ورود بـه مرحلهٔ آخر بازی غلط است. کسب برتری لازم است اما کافی نیست. برتری را باید به نتیجه رساند. در اثر مانورهای ضعیف و بزدلانهٔ صاحب بـرتری،

حریف ممکن است امتیازاتی کسب کند (مثلاً عقب ماندگی قوا را جبران کند) و حتی اگر هم چیزی عایدش نشد تحقق برتری را دشوارتر از پیش بنماید. در هر حال، فراموش نکنید که حمله کردن خودش یک برتری مهم است. امکان حمله موقعی پیدا می‌شود که برتری پوزیسیونی وجود داشته باشد. پس از کسب برتری قوا باید حمله را همچنان ادامه داد؛ اگر حمله به پایان رسیده باشد باید با تجدید آرایش قوا به فکر حملهٔ مجدّد بود. در حملهٔ مجدّد و اعمال فشار بر مواضع حریف، صرفاً و لزوماً در پی برتری قوای بیشتر نیستیم زیرا همین برتری موجود شاید برای برد کفایت کند. وقتی حریف تحت فشار ماست، می‌توانیم در لحظهٔ مناسب او را واداریم که طبق میل ما وارد مرحلهٔ آخر بازی شود. نمودار ۳۴۶ (باتوینیک ـ بولسلاوسکی) مثالی درخشان از ورود به آخر بازی با انجام یک ترکیب دقیق بود.

(۴۶۰)

برونشتاین ـ ماکاگانوف



مسکو، ۱۹۴۴

و حالا نمونه‌هایی از ورود صحیح و ناصحیح به آخر بازی را بررسی می‌کنیم. نخست می‌پردازیم به نمودار ۴۶۰.

در این پوزیسیون، ادامهٔ حمله برای سفید دشوار است. به دلیل ضعف c3 و تسلط سیاه در ستون a، می‌توان گفت که در آینده وضع سیاه بهتر خواهد بود. به همین سبب، سفید تصمیم عاقلانه‌ای می‌گیرد و با کمک یک ترکیب دقیق بازی را به آخر بازی مناسب خودش می‌کشاند.

32.h×g6 h×g6 33.♗×g6 f×g6 34.♕×g6+ ♔h8

حالا سفید با ظرافت خاصی از موقعیت فیل b6 و رخ a7 بهره‌برداری می‌کند.

35.♗e3! ♗×e3 36.♖×e3 ♖a1+ 37.♔h2 ♘f4!

سیاه می‌خواهد با کنترل h3، ترکیب سفید را خنثی کند.

38.♕h6+ ♕h7

وزیر سفید آچمز شده و ظاهراً سفید بعد از تعویض وزیرها مـی‌بازد. امـا سفید حرکت زیبایی در آستین دارد و تساوی را به سیاه تحمیل می‌کند.

39.♖h3!! ♕×h6

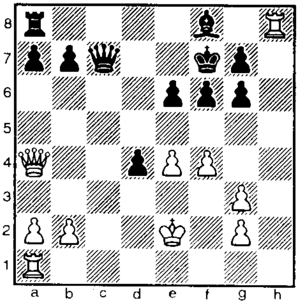
در صورت 39...,♘×h3، سفید با +40.♕f8 و +41.♕h6 بازی را مساوی می‌کرد.

40.♖×h6+ ♔g7 41.♖×c6 d4 42.c×d4 ♖b1 43.g3 ♘d3

مساوی.

(۴۶۱)

بلومنفلد ـ گوتیلف



لنینگراد، ۱۹۲۷

در نمودار ۴۶۱ سفید برتری قوا دارد (رخ در برابر فیل و پیاده). اما سیاه برای سفید مشکلاتی ایجاد می‌کند.

بازی چنین پیش رفت:

23...,b5

واضـح است کـه 24.♕×b5 بـه علت 24...♖b8 خـوب نـیست.

در صورت 24.♕b3 یا 24.♕d1 سیاه با 24...,♕c4+ وضع خوبی

پیدا می‌کند. به همین دلیل، سفید تصمیم می‌گیرد که تفاوت را پس بدهد و وارد آخر بازی ساده‌ای شود که در آن خبری از مخاطرات و بغرنجیهای وسط بازی نباشد.

24.♕xd4! ♗c5 25.♖c1 ♖xh8 26.♕xc5 ♕d7 27.♕c7 ♖d8 28.♖c5 ♔e8 (28...,a6 29.♖c6) **29.♕xd7+ ♔xd7 30.♖xb5 ♔c6 31.♖a5 ♖d7**

با این حرکت، باخت سیاه تسریع می‌شود. ادامهٔ

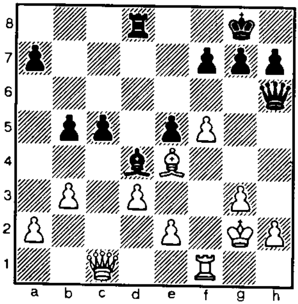
31..., ♔b6 32.♖a3

با تهدید 33.♖d3 نیز به پیروزی سفید می‌انجامید. به هر حال تهدید تعویض رخها دفاع سیاه را دشوار می‌کند زیرا آخر بازی پیاده را قطعاً می‌بازد.

32.♖a6+

سیاه تسلیم شد.

(۴۶۲)
رتی-رومانوفسکی



مسکو، ۱۹۲۵

در فصل ۸ پوزیسیونهایی را در آخر بازی دیدیم که در آنها به علت کمبود قوا امکان پیروزی وجود نداشت، مانند پوزیسیونهای دو اسب در برابر شاه، یا سوار سبک در برابر شاه. طرف ضعیفتر سعی می‌کند برای نجات بازی وارد این گونه پوزیسیونها بشود.

یک نوع پوزیسیون دیگر که در آن امکان تساوی خیلی زیاد است، پوزیسیون فیلهای ناهمرنگ است. اما

همیشه این نوع پوزیسیون به تساوی نمی‌انجامد. آخر بازی زیر بسیار آموزنده است. به نمودار ۴۶۲ توجه کنید.

سیاه با تعویض وزیرها وارد آخر بازی با فیلهای ناهمرنگ می‌شود:

26...,♕xc1 27.♖xc1

ظاهراً بازی به راه تساوی افتاده است.

27...,b4

چون حرکت e3 در اختیار سفید است، سیاه با حرکت متن امکان گریز فیل به c3 را به وجود می‌آورد. اما خانهٔ c4 برای سفید خالی شده است. رتی، استاد بزرگ چک که بررسیهای جالبی نیز طرح کرده است، اهمیت این خانهٔ خالی را برای انتقال رخ به جناح شاه تشخیص می‌دهد و با استادی از آن بهره برداری می‌کند.

28.♖c4! ♔f8 29.♔f3 ♖c8 30.e3 ♗c3

فیل سیاه وضع مناسبی ندارد و از بازی خارج شده است. سفید نخست ضعف a2 را بر طرف می‌کند.

31.a4! ♔e7 32.♗d5 ♖c7 33.♖h4 h6 34.♔e4

شاه سفید در مرکز موقعیت نیرومندی دارد.

34...,♔f6 35.♖h5 ♖d7

در صورت 35...,g6 سفید با

36.fxg6! ♔xg6 37.♖f5

ادامه می‌دهد.

36.g4 g6

تهدید 37.h4 و +38.g5 وجود داشت.

37.♖xh6

حرکت 37.fxg6 هم خوب بود، اما سفید ترکیب برنده‌ای در آستین دارد.

37...,♔g5 38.♖h7 ♔xg4

حالا سیاه تهدید ماتی +39...,gxf5 یا+39.fxg6,f5 را دارد. اما

39.♗e6!! fxe6 (39...,♖e7 40.♖xf7 ♖xf7 41.fxg6+)

40.fxg6!

البته ?40.♖xd7 غلط بود، زیرا سیاه با +40...,gxf5 مات می‌کرد.

40...,♖d8 41.♖xa7 ♔g5 42.g7 ♔h6 43.a5 ♔h7 44.a6 ♖d6

تهدید سفید 45.♖b7 بود.

45.h4 ♗e1 46.h5 ♗h4 47.h6

سیاه واگذار کرد.

در بررسی این بازی به این نتیجه می‌رسیم که سیاه در واقع وارد آخر بازی با فیلهای "ناهمرنگ" نشد، بلکه وارد آخر بازی با یک فیل "کمتر" شد. وقتی سفید رخ خود را به مواضع حریف نفوذ داد برتری‌اش مسجّل شد.

مبحث ورود به آخر بازی را همینجا تمام می‌کنیم، اما در آینده در فصل ۱۲ باز هم نمونه‌هایی از این موضوع را خواهیم دید.

فصل دهم
مبانی تئوری گشایشها

۱۰-۱. گشایش و مسائل آن

در بازی شطرنج، جنگ از نخستین حرکتها آغاز می‌شود. این جنگ در آغاز بازی بر سر چه چیزی است و بازیکنان چه هدفهایی را دنبال می‌کنند؟

اولین هدف گسترش مهره‌هاست، یعنی باید مهره‌ها را در مواضع مناسبی مستقر کرد که دامنهٔ عمل و قدرت آنها بیشتر شود. در وضعیت ابتدائی که هنوز هیچ حرکتی صورت نگرفته است، جز اسبها هیچ سواری تحرک ندارد و اثری در وضع حریف نمی‌گذارد. پس باید این سوارها را گسترش داد و در مواضعی نشاند که تحرک و فعالیت داشته باشند.

تحرک سوار در وسط صفحه بیشتر است تا در حاشیهٔ صفحه. پس باید سعی کرد تا **مرکز** را در اختیار گرفت. تصرّف مرکز یعنی استقرار پیاده‌ها و سوارها در خانه‌های مرکزی، یا کنترل خانه‌های مرکزی با سوارها و پیاده‌ها. به این ترتیب، به نظر می‌رسد که در شروع بازی حرکت 1.e4 یا 1.d4 و گاه 1.c4 مناسبترین حرکت باشد. سپس در گسترش سوارها باید دقت کرد که در مواضعی قرار گیرند که بر مرکز صفحه تسلط داشته باشند یا مهره‌هایی از حریف را که متوجه مرکز می‌شوند مورد تهدید قرار دهند.

این یک اصل است، اما فراموش نکنیم که استثنائاتی هم در کار است. شطرنجبازان بر اساس طرحی که می‌ریزند ممکن است به طور موقت اصول را نادیده بگیرند، اما موضوعِ مهمِ تصاحب مرکز یا کسب تعادل در مرکز را

در هیچ گشایشی نباید زیر پا گذاشت. منظور ما از مرکز، یکی "مرکز مطلق" است (d5, e5, d4, e4) و دیگری "مرکز وسیع" (محدوده‌ای که رئوس آن f3, f6, c6, c3 است).

دربارهٔ اهمیت مرکز پیاده‌ای نیرومند و نیز مرکز تحت اشغال سوارها در فصل ٦ (پوزیسیون) بحث کردیم، و گفتیم که این نوع مرکز اساس پوزیسیون و وسیلهٔ تأمین نقاط مطمئن برای مهره‌هاست.

منطق حکم می‌کند که مهره‌های بیشتری وارد بازی کنیم. در این صورت، با مجموع قوای خود می‌توانیم مقاومت حریف را در هم بشکنیم یا حمله‌های او را دفع کنیم. طبق اصول استراتژی، برای غلبه در هر موضع، باید قوای آماده‌تری در آن موضع داشته باشیم. از این رو، باید سعی کنیم که همهٔ سوارها را با هماهنگی وارد بازی کنیم و نگذاریم بعضی از سوارها گسترش نیابند.

در آرایش قوا مسئلهٔ "سرعت" اهمیت بسیار دارد. باید سوارها را بدون اتلاف وقت وارد صحنه کرد. از این رو، در آغاز بازی بهتر است از تکرار حرکت با یک سوار بخصوص اجتناب کرد (جز هنگامی که نفعی آنی مشاهده شود). توصیه می‌کنیم که با هر حرکتی مهرهٔ تازه‌ای وارد بازی کنید و با حداقل تعداد حرکات حداکثر قوا را به میدان بکشانید. تکمیل گسترش از اصول مهمی است که در گشایشها نباید از آن غافل ماند.

گسترش اولیه موقعی کامل می‌شود که اولاً سوارهای سبک وارد بازی شده باشند، و ثانیاً شاه قلعه رفته باشد. معمولاً در این مرحله وزیر نیز در خانه‌هایی مانند e2, d2, c2 یا d3 , b3 , f3 (بسته به طرح و اقتضای پوزیسیون) مستقر می‌شود تا ارتباط دو رخ برقرار گردد. باز هم معمولاً رخها

را در ستونهای d , e , c یا f گسترش می‌دهند.

البته گسترش سوارها نباید دلبخواهی باشد. باید طرح گسترشی مشخصی داشت و سوارها را مطابق سیستم معینی گسترش داد. یعنی باید ابتدا هدف خود را مشخص کنیم و بعد سوارها را گسترش دهیم. این هدف عموماً اعمال نیرو در مرکز است. در ضمن می‌خواهیم بهترین مواضع را در اختیار سوارهایمان بگذاریم.

اما شطرنج بازی دوطرفه‌ای است. حریف ما نیز به همین صورت تلاش می‌کند. او نیز می‌خواهد مرکز را تصرف کند و سوارهایش را در بهترین مواضع بنشاند. پس جنگِ مرکز از همان حرکتهای آغازین درمی‌گیرد.

طرفین هم می‌کوشند سوارهای خود را به سرعت گسترش دهند و هم می‌کوشند "برتری گسترشی" کسب کنند (یعنی سوارهای بیشتری را در مواضع بهتر وارد بازی کنند). از این رو، نباید صرفاً به قصد وارد کردن مهره‌ها آنها را گسترش داد، بلکه باید ضمن مقابله با طرح گسترشی حریف، به گسترش خود ادامه داد. پس باید مانع تحقق طرح حریف شد و او را با مشکلات گسترشی رو به رو کرد. باید کاری کرد که گسترش حریف به تأخیر بیفتد و او مجبور به انجام حرکتهایی بشود که پوزیسیونش را ضعیف می‌کند.

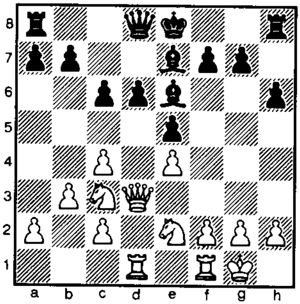
اساس بازی شطرنج عبارت است از اجرای طرحهای ریخته شدهٔ خودی و پیکار با طرحهای حریف، چه در شروع بازی و چه در وسط بازی یا آخر بازی.

۱۰ـ۲. جنگِ مرکز

در فصل ۶ در قسمت ۶ـ۳ (مرکز) به نمونه‌هایی از مرکز نیرومند یا ضعیف پیاده‌ای اشاره کردیم و از راههای جنگ برای تصرف مرکز یا تخریب مرکز

حریف صحبت کردیم. به دلیل اهمیت استراتژیکی خاص مرکز، چند نمونهٔ دیگر را در اینجا بررسی می‌کنیم. نخست نگاه کنید به نمودار ۴۶۳.

(۴۶۳)

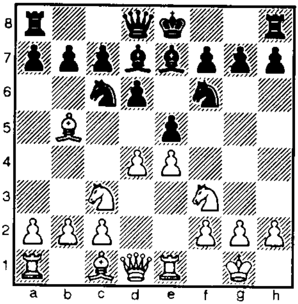


در این پوزیسیون، سفید با **!1.c5** مرکز حریف را می‌شکند. پس از **1...,dxc5** با **2.♕g3** همزمان به g7 و d8 حمله می‌کند.

2...,♗d6 3.♕xg7 ♔e7 4.♘f4!

حملهٔ سفید به نتیجه می‌رسد. حالا در صورت 4...,exf4 سفید با 5.e5 به وضعیت برنده می‌رسد. نمونهٔ بعدی را در نمودار ۴۶۴ می‌بینید.

(۴۶۴)



پوزیسیونی که می‌بینید، از یکی از شاخه‌های بازی اسپانیایی پدید آمده است و جنبهٔ تئوریک دارد. آخرین حرکت سفید 7.♖e1 بوده است. گسترش سفید کامل شده و حالا تهدید گرفتن e5 را دارد. اگر سیاه قلعه برود، **?7...,o-o** سفید با ادامهٔ زیر وضعیت برنده کسب می‌کند:

8.♗xc6 ♗xc6 9.dxe5 dxe5 10.♕xd8 ♖axd8

حرکت 10...,♖f×d8 هم فایده نداشت و این موضوع در حرکتهای بعد روشن می‌شود.

11.♘×e5 ♗×e4 12.♘×e4 ♘×e4 13.♘d3 f5 14.f3 ♗c5+ 15.♘×c5

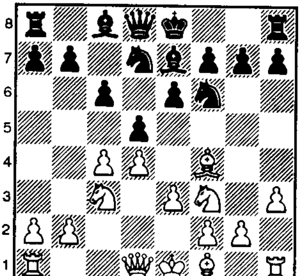
اگر سیاه در حرکت دهم 10...,♖f×d8 بازی کرده بود، در اینجا سفید با 15.♔f1 بازی را می‌برد.

15...,♘×c5 16.♗g5 ♖d5 17.♗e7 ♖e8 18.c4

و سفید تفاوت می‌گیرد.

پس در نمودار ۴۶۴، به دلیل تهدیدی که بررسی کرده‌ایم، سیاه نمی‌تواند از e5 دفاع کند و مجبور است با حرکت 7...,e×d4 از مرکز چشم بپوشد. سفید بعد از 8.♘×d4 پوزیسیون آزادتری می‌یابد و نقاط خوبی را در مرکز به دست می‌آورد.

(۴۶۵)



نمودار ۴۶۵ از یک بازی در اواخر قرن نوزدهم است.

سیاه فعالیت عجولانه کرد و حرکت **7...,♘e4?** را انجام داد. سفید این گونه بازی کرد:

8.♘×e4 d×e4 9.♘d2

سیاه نهایتاً مجبور می‌شود با ...,f5 از پیادهٔ e4 دفاع کند. حرکت 9...,♘f6 به دلیل 10.g4 و بعد 11.♗g2 فایده‌ای نداشت. به هر حال، بعد از ...,f5 مرکز سیاه تضعیف می‌شود و سفید می‌تواند در فرصت مقتضی

با f3 به آن حمله کند. سیاه چنین ادامه داد:

9...,♗b4

سیاه توجهی به طرح سفید ندارد. f5,... فوری بهتر بود. حالا سیاه فیل سیاه رو خود را از دست می‌دهد و پوزیسیونش ضعیفتر می‌شود.

10.a3 ♗xd2+ 11.♕xd2 o-o 12.♕c2! f5 13.♗d6 ♖e8

سیاه آمادهٔ e5,... می‌شود.

14.o-o-o!

سیاه نمی‌تواند به منظور خود برسد.

14...,♘f6 15.♗e5 ♗d7 16.f3! exf3

این حرکت اجباری بود، وگرنه سفید ♗xf6 و بعد fxe4 می‌کرد.

17.gxf3

سفید پیادهٔ e4 را از میان برداشته و در ضمن ستون g نیز به ضرر سیاه گشوده شده است. قاعدتاً سیاه باید زود بازی را ببازد.

17...,b5 18.♖g1 ♖f8 19.♖d2! ♖f7 20.♖dg2 a5 21.♕f2 ♘e8 22.♖g5! ♕e7

در صورت h6,...22، سفید ♖g6 .23 و ♕g3 .24 می‌کرد و بعد وزیر را به h4 انتقال می‌داد.

23.♕h4 ♘f6 24.♕h6 ♖a7

سیاه قادر به دفاع نیست.

25.♗d6! ♕xd6 26.♖xg7+ ♔f8 (26...,♔h8 27.♕xh7+) **27.♖xh7+ ♔e7 28.♖xf7+ ♔xf7**

29.♖g7+ ♔e8 30.♕xf6 ♕f8 31.♕g6+

سیاه تسلیم شد.

در این بازی، بهره‌برداری از ضعف e4 به حمله‌ای کوبنده منجر شد. گاهی از کارهای کوچک نتایج بزرگ حاصل می‌شود!

در فصل حاضر، در قسمت ۱۰ـ۴ با نمونه‌های متعددی از جنگِ مرکز و تصرف نقاط مهم روبه‌رو می‌شویم.

۱۰ـ۳. اجرای گشایش و اشتباه گشایشی

بیشتر بازیها با حرکت 1.e4 شروع می‌شوند. حرکتهای دیگر به بازیهای آرامتر منجر می‌شوند. نوآموزان بهتر است بازی را با 1.e4 شروع کنند تا ویژگیهای بازیهای "باز" را درک کنند و تجربه بیندوزند.

فایدهٔ حرکت 1.e4 چیست؟ پیادهٔ e4 نقطه‌ای است قوی در مرکز صفحه و می‌توان عملیات بعدی را با اتکاء به آن هدایت کرد. در ضمن، با انجام 1.e4، دامنهٔ عمل سوارهایمان افزایش می‌یابد. بعد از 1.e4 می‌توانیم این مراحل را در گسترش خود منظور کنیم: ۱) خروج سوارهای سبک جناح شاه، ۲) قلعه رفتن، و ۳) گسترش سوارهای جناح وزیر. البته این طرح بلاتغییر نمی‌ماند، زیرا گاه در مقابله با حرکتهای حریف مجبور می‌شویم بازی خود را عوض کنیم. همچنین، در صورت اشتباه حریف، می‌توانیم طرحی را دنبال کنیم که از این اشتباه بهره‌برداری کنیم، و در این صورت، دیگر سماجت در اجرای طرح کلی فوق ره به جایی نمی‌برد. اما اگر حریف اشتباه نکند و بازی منطقی در پیش بگیرد، باید از اصل گسترش هر چه سریعتر پیروی کنیم.

کلاً به نوآموزان توصیه می‌شود که در شروع بازی بیشتر سعی کنند سوارها را گسترش دهند و از بازی اضافی با پیاده‌ها اجتناب کنند. گسترش سوارها مهمتر از حرکت دادن پیاده‌هاست. حرکت پیاده‌ها به قصد گشودن خطوط برای سوارها صورت می‌گیرد و هدف ما فعال کردن سوارهاست. از این رو، در آغاز گشایشها عموماً پیاده‌های ستون e و d را پیش می‌رانند تا راه فیلها گشوده شود. البته در صورتی که ضرورت ایجاب کند حرکت پیاده‌های ستونهای دیگر هم صورت می‌گیرد.

یکی از بهترین پاسخهای سیاه به حرکت 1.e4، حرکت 1...,e5 است. سیاه نیز هدفهایی همانند سفید در سر دارد. اولاً مانع d2-d4 سفید می‌شود و ثانیاً پیادهٔ e4 را بلوکه می‌کند یا می‌ایستاند. البته پیشروی زودرس پیاده‌ها در آغاز بازی (مانند حالتی که سفید e4 را به e5 براند) قابل توصیه نیست، اما در مراحلی که گسترش کامل شود ممکن است تهدیدآفرین باشد.

سفید بعد از 1.e4 قاعدتاً باید اسب g1 یا فیل f1 را گسترش دهد. هر دو حرکت مفیدند، اما طبق یک اصل کلی و قدیمی بهتر است ابتدا اسبها را گسترش داد و سپس فیلها را. علتش این است که بهترین خانهٔ گسترش اسب تقریباً مشخص است اما بهترین خانهٔ استقرار فیل آنقدرها مشخص نیست و بسته به حرکت حریف تفاوت می‌یابد.

سفید اگر 2.♘e2 بازی کند راه خروج فیل f1 را می‌بندد. حرکت 2.♘h3 هم حرکت خوبی نیست زیرا تحرک اسب در حاشیهٔ صفحه کمتر است. پس اگر بخواهیم اسب را حرکت دهیم، بهترین حرکت 2.♘f3 است. فیل را بسته به تحولات بعدی می‌توان در c4 یا b5 یا حتی d3 (در صورت d2-d4) گسترش داد. به این علل است که در آغاز بازی

بهتر است گسترش فیلها را به تعویق اندازیم.

پس بهترین حرکت 2.♘f3 است. البته این حرکت راه وزیر ما را می‌بندد، ولی قصد ما حرکت دادن فوری وزیر نیست. اصولاً فعال کردن زود هنگام وزیر عمل صحیحی نیست. زیرا با حملهٔ سوارهای کم‌ارزش‌تر ناچار می‌شود عقب‌نشینی کند و در ضمن این عقب‌نشینی به گسترش سوارهای حریف کمک می‌شود.

حالا سیاه باید از e5 دفاع کند. به چند طریق این کار ممکن است، اما همهٔ آنها مناسب نیستند. مثلاً حرکت 2...,♗d6 مناسب نیست چون جلو پیشروی پیادهٔ d7 را می‌گیرد و مانع گسترش جناح وزیر می‌شود. سفید می‌تواند پس از

3.♗c4 ♘f6 4.d4

برتری کسب کند. در این لحظه 4...,e×d4 غلط است، چون

5.e5 ♕e7 6.♕e2

و سفید سوار می‌گیرد. در صورتِ

4...,♘×e4 5.d×e5 ~ 6.♕d5

نیز سفید برنده می‌شود.

حرکت 2...,♕e7 یا 2...,♕f6 هم جلو گسترش سوارهای سیاه را می‌گیرد و نهایتاً نوعی اتلاف وقت است. مثلاً

2...,♕e7 3.♘c3 c6 4.♗c4

و وضع سفید بهتر است. حرکت 2...,♕f6 هم زیاد خوب نیست. مثلاً

2...,♕f6 3.♗c4

و سفید بعد از قلعه رفتن در گسترش جلو می‌افتد. در این لحظه در صورت

3...,♕g6 4.o-o ♕ₓe4? 5.♗ₓf7+!

سفید برنده می‌شود، زیرا 5...,♔ₓf7 به علت 6.♘g5+ امکان ندارد، و در صورت 5...,♔e7 یا 5...,♔d8 نیز سفید با 6.♖e1 و بعد گرفتن e5 برتری فاحشی می‌یابد (سیاه هم پوزیسیون بدی پیدا کرده و هم از قلعه رفتن محروم شده است).

البته بازی لزوماً به صورتی که دیده‌اید پیش نمی‌رود، اما کلاً می‌توان دریافت که گسترش زودهنگام وزیر برخلاف اصول اولیهٔ گسترش است و نتیجهٔ خوبی ندارد.

سیاه با 2...,f6 هم می‌تواند از e5 دفاع کند، اما این حرکت مبتدیانه و ضعیف است زیرا اصول گسترش را نقض می‌کند. در گسترش، به هنگام حرکت پیاده، بهتر است پیاده‌های مرکزی را حرکت دهیم. حرکت 2...,f6 سبب می‌شود که بهترین خانهٔ گسترش اسب g8 از آن گرفته شود. در ضمن نقطهٔ f7 ضعیفتر می‌شود و قطر a2-g8 و نیز قطر h5-e8 باز می‌شود. سفید می‌تواند با ♗c4 در گسترش سیاه تأخیر ایجاد کند و مانع قلعه رفتن او شود، و در هر حال بازی آزادانه‌تر و بهتری کسب کند.

اما در صورت 2...,f6، سفید امکان تاکتیکی 3.♘ₓe5 را نیز در اختیار دارد. سیاه اگر قربانی سوار را بپذیرد به سرعت بازنده می‌شود. مثلاً

3...,fₓe5 4.♕h5+ ♔e7 5.♕ₓe5+ ♔f7 6.♗c4+ d5 (6...,♔g6 7.♕f5+ ♔h6 8.d4+ g5 9.h4!) 7.♗ₓd5+ ♔g6 8.h4

و حالا تهدید

9.h5+ ♔h6 10.d4+

یا

9.♗xb7 ♗xb7 10.♕f5+

وجود دارد. در جواب 3.♘xe5، بهترین ادامهٔ سیاه 3...,♕e7 است تا پس از

4.♕h5+ g6 5.♘xg6 ♕xe4+

اسب سفید را در g6 بگیرد. اما سفید می‌تواند با

4.♘f3 ♕xe4+ 5.♗e2

وضع بهتری کسب کند زیرا سیاه در گسترش عقب مانده است. سفید تهدید ♘c3 و بعد o-o و ♖e1 را دارد. در عین حال، ضعف حاصل از ...,f6 باقی است.

پس در جواب 2.♘f3، هیچ یک از ادامه‌های فوق مناسب نبودند. در بررسیها روشن شده که دفاع از e5 با حرکت 2...,d6 (که البته راه فیل f8 را می‌بندد) و یا 2...,♘f6 (دفاع با حملهٔ متقابل) بد نیست و این دو حرکت قابل بازی‌اند. اما بهترین جواب 2...,♘c6 است، زیرا سیاه ضمن دفاع از e5 یکی از سوارهای خود را گسترش می‌دهد.

سفید در حرکت سوم امکانهای متعددی دارد که در میان آنها 3.♗b5 مطمئن‌تر و قوی‌تر از بقیه است. سفید با این حرکت باز هم به e5 فشار می‌آورد. و در واقع حرکت 2.♘f3 را دنبال می‌کند.

دربارهٔ ادامهٔ این گشایش فعلاً بحث نمی‌کنیم، زیرا در قسمت ۴-۱۰ به طور مشروح در این باره بحث خواهیم کرد. در اینجا می‌پردازیم به بعضی مسائل مربوط به اشتباهات گشایشی.

در چند ادامهٔ قبلی نمونه‌هایی از حرکتهای ضعیف و اشتباهات را که در

نزد نوآموزان و تازه‌کاران رواج دارد دیده‌ایم. شطرنجباز با تجربه هیچگاه اصول کلی گشایش را زیر پا نمی‌گذارد، ولی گاهی با اشتباهاتی سر و کـار پیدا می‌کنیم که در جریان بازیها پیش می‌آیند و زیاد هم محسوس نیستند. یکی از اشتباهاتِ پنهان، از دست دادن تمپو، بخصوص در اثر تـعویضهای غلط است. بد نیست یکی از بازیهای مورفی را که در اواسط قرن نـوزدهم انجام شد با هم ببینیم تا به اشتباهاتِ خاصی پی ببریم.

1.e4 e5 2.♘f3 d6 3.d4 ♗g4

سیاه نمی‌خواهد 3...,e×d4 بازی کند و مرکز را از دست بدهد. برای حفظ مرکز بهتر بود 3...,♘d7 بازی می‌کرد.

4.d×e5 ♗×f3

این حرکت اجباری بود، وگرنه در صورت

4...,d×e5 5.♕×d8+ ♔×d8 6.♘×e5

یک پیاده از دست می‌داد.

4.♕×f3 d×e5

حالا می‌توان تشخیص داد که سفید تمپو کسب کـرده است. او یک سـوار بیشتر گسترش داده و نوبت حرکت هم با اوست. علتش این است که سیاه با فیل c8 خود دو بار حرکت کرده تا اسب f3 را که یک بار حرکت کرده بود تعویض کند. در اثر این تعویض، وزیر سفید، ضمن گرفتن فـیل، گسـترش یافته است. در حال حاضر، سفید برتری مختصری به دست آورده است.

6.♗c4 ♘f6?

حرکت 6...,♕f6 بهتر بود.

7.♕b3 ♕e7

سیاه می‌خواهد جواب 8.♕xb7 را با + 8...,♕b4 بدهد. ادامهٔ

7...,♕d7 8.♕xb7 ♕c6 9.♗b5!

بدتر بود.

8.♘c3

ادامهٔ 8.♗xf7+! و بعد 9.♕xb7 سریعتر به بُرد می‌انجامید.

8...,c6 9.♗g5 b5?

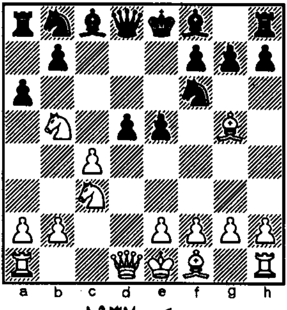
حرکت 9...,♕c7 لازم بود.

10.♘xb5! cxb5 11.♗xb5+ ♘bd7 12.o-o-o ♖d8 13.♖xd7! ♖xd7 14.♖d1 ♕e6 15.♗xd7+ ♘xd7 16.♕b8+! ♘xb8 17.♖d8+ مات

یکی از اشتباهات رایج گشایشی عبارت است از تحرّک زود هنگام و حملهٔ زودرس بی‌آنکه گسترش سوارها کامل شده و زمینهٔ حمله فراهم شده باشد. نمونهٔ آن را دربازی بلاونِتس ـ لیسیتسین (تفلیس، ۱۹۳۷) در قسمت ۷ـ۲ دیده‌اید. اگر خوب و یکنواخت بازی کنید، هر گونه نقض اصول را تشخیص می‌دهید و از بی‌توجّهی حریف بهره‌برداری می‌کنید.

(۴۶۶)

فاین ـ یودوویچ



مسکو، ۱۹۳۷

یک سلسله اشتباهات دیگر گشایشی، از بی‌توجهی به استقرار سوارها ناشی می‌شود. در بسیاری از گشایشها گاه فقط نوک کوه یخ را

می‌بینیم و از آنچه در زیرِ آب پنهان است غافل می‌مانیم. خیلی وقتها خطری در پوزیسیون نمی‌بینیم و شاخه‌ها را به طور سطحی محاسبه می‌کنیم. هنگام حرکت در این دریای ظاهراً آرام ناگهان کوهی از یخ از زیر دریا سر برمی‌آورد. در چنین مواقعی، حریف می‌تواند ضربه‌های کارساز وارد کند. برای مثال، به نمودار ۴٦٦ توجه کنید.

در این نمودار، سفید به قصد اینکه تفاوت بگیرد، چنین ادامه داد:

8.♘xd5?

و حساب کرد که بعد از

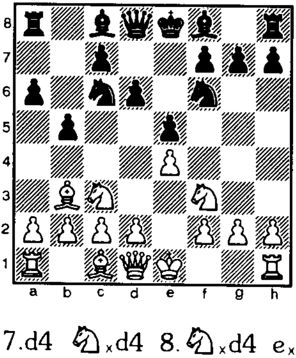
8...,axb5 9.♘xf6+ gxf6 10.♕xd8+ ♔xd8 11.♗xf6+

برتری قوای برنده کسب می‌کند. اما شاه سفید حالت محصور دارد و قطر e1-a5 بی‌دفاع است. سیاه چنین جواب داد:

8...,axb5! 9.♘xf6+ ♕xf6!! 10.♗xf6 ♗b4+ 11.♕d2 ♗xd2+ 12.♔xd2 gxf6

و حالا سیاه یک سوار جلو است.

(۴۶۷)



در نمودار ۴٦۷ با یک پوزیسیون شناخته شده سر و کار داریم که بعد از حرکت ششم سیاه در یکی از شاخه‌های بازی اسپانیایی حاصل می‌شود.

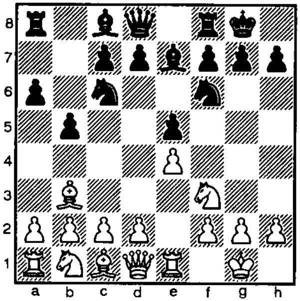
در این لحظه، ادامهٔ زیر برای سفید خوب نیست:

7.d4 ♘xd4 8.♘xd4 exd4 9.♕xd4

و حالا سیاه با 9...,c5 و بعد 10...,c4 فیل b3 را می‌گیرد.

این نوع اشتباهات را "دام گشایشی" می‌نامند، اما همیشه نمی‌توان از دام استفاده کرد زیرا دام به تنهایی کافی نیست بلکه طعمه هم باید وجود داشته باشد. در نمودار ۴۶۷، طعمه وجود داشت. طعمه این بود که سفید خواست با حرکت 7.d4 به مرکز حمله کند و راه فیل c1 را بگشاید. اما در نمودار ۴۶۸ با وضعیتی رو به روییم که دام واقعی است، یعنی دام در دام، و شطرنجبازان مسکو آن را ابداع کرده‌اند.

(۴۶۸)



این پوزیسیون نیز از شاخه‌ای در بازی اسپانیایی، بعد از حرکت هشتم سیاه پدید آمده است. فیل در b3 است و ظاهراً اگر سفید 8.d4 بازی کند، مانند مثال قبلی فیل b3 به دام می‌افتد. اما در این وضعیت، پیادهٔ سیاه در d7 است نه در d6، و همین موجب می‌شود که این دو پوزیسیون کلاً تفاوت داشته باشند. سفید چنین ادامه داد:

8.d4 ♘xd4

در اینجا سیاه باید 8...,d6 بازی کند، یا حتی

8...,exd4 9.e5 ♘e8

و حالا 10.♘xd4 خوب نیست، بلکه 10.♗d5 خوب است.

اما سیاه تصور می‌کند که سفید اشتباه کرده و به "دام" افتاده است. سفید این طور ادامه می‌دهد:

9.♗xf7+!! ♖xf7 10.♘xe5 ♘c6

حرکت 10...,♘e6 بدتر است.

11.♘xf7 ♔xf7 12.e5 ♘e8(g8) 13.♕d5+

و بعد 14.♖e3 و سفید حملهٔ بسیار نیرومندی دارد. در صورت 10...,♘e6 حالا سفید 13.♕f3+ و بعد 14.♕xa8 بازی می‌کرد.

این نوع اشتباهات و دامها پس از تعبیه و ابداع به گنجینهٔ تئوریک شطرنج راه می‌یابند و شطرنجبازان با بررسی ادامه‌ها و شاخه‌های مختلف می‌توانند از آنها اجتناب کنند. دانستن این دامها و آگاهی بر اشتباهات نمونه‌وار گشایشی البته مفید است، ولی بررسی شاخه‌ها و ادامه‌ها (مخصوصاً موقعی که بوی طعمه به مشام می‌رسد) بهتر است.

در قسمتهای بعد، در بررسی گشایشهای مختلف، دائماً این گونه اشتباهات و دامهای گشایشی را به شما گوشزد می‌کنیم.

۱۰ـ۴. دورهٔ گشایشها

هدایت صحیح مرحلهٔ گشایش اهمیت بسیار دارد. بی‌اعتنایی به نظم و سیاق بازی به نبردی بی‌تدارک در شرایط نامطلوب می‌انجامد و ممکن است حریف در گسترش جلو بیفتد و یا به پوزیسیون دلخواهش برسد.

منظور ما از گشایش عبارت است از سیستمی در گسترش مهره‌ها که در آن همهٔ حرکتها تابع یک فکر عمومی باشند. در تئوری گشایشها، برای یافتن بهترین حرکتها و بهره‌برداری از اشتباهات حریف دائماً تجزیه و تحلیل صورت می‌گیرد، و از این رو گشایشهای مختلف با گذشت زمان غنی‌تر می‌شوند.

خوانندگان کتاب حاضر، پس از یادگیری مطالب فصلهای پیشین کتاب و

کسب تجربهٔ مختصر می‌توانند منظماً تجارب شطرنجبازان ورزیده و استادان را بررسی کنند و آشنایی بیشتری با انواع گشایشها بیابند.

برای پیشرفت در مراحل سه‌گانهٔ بازی شطرنج، هیچ کس بی‌نیاز از مطالعهٔ کتابهای اختصاصی نیست، و بخصوص این امر در مبحث گشایشها اهمیت بیشتری می‌یابد، اما تبعیت کورکورانه از مطالب کتابها کار درستی نیست و شطرنجباز باید خودش هم در تئوریها و بازیهای عملی کندوکاو کند و از تفکّر خلاقانه بهره بگیرد. چیگورین، استاد نامدار روس، می‌گفت: «در هر گشایشی می‌توان از شاخه‌های کلیشه‌ای و الگوهای قالبی احتراز کرد و به نتایجی رسید که به هیچ وجه بدتر از نتایج قبلی نباشند.» این سخن هنوز هم اعتبار دارد.

هدف هر حرکتی باید روشن باشد. اگر حرکتی را سنجیدید و مناسب تشخیص دادید با شجاعت آن را انجام دهید، حتی اگر موجب باخت شما شود. با تجربه‌ای که کسب می‌کنید، دیگر اشتباه را تکرار نخواهید کرد. مهم این است که ایده‌های اصلی گشایشها را بفهمید و به تدریج بتوانید پوزیسیونهای پیچیده و نامأنوس را اداره کنید.

گشایشها نامهای مختلفی دارند. بعضی از آنها به نام سرزمینی خوانده می‌شوند که گشایش مورد نظر نخستین بار در آنجا بازی شده یا مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفته است. بعضی دیگر به نام مهره‌ای خوانده می‌شوند که گسترش آن ویژگیهایی به بازی می‌دهد. تعدادی نیز به نام شطرنجبازانی‌اند که آنها را ابداع یا تکمیل کرده‌اند. در ضمن، نام گشایشها گاه در گذر زمان تغییر کرده و یا تصحیح و تدقیق شده است. در قرن حاضر، استادان شوروی بیشترین سهم را در غنی‌سازی تئوری گشایشها داشته‌اند و بسیاری از شاخه‌ها

و ادامه‌های گشایشی به نام آنهاست.

در حال حاضر، گشایشها را می‌توان کلاً به سه دسته تقسیم کرد: ۱) گشایشهای باز، ۲) گشایشهای نیمه‌باز، و ۳) گشایشهای بسته. و هر دسته خصوصیات خود را دارد.

۱۰ـ۵. گشایشهای باز

هر گشایشی که در آن سیاه در جواب **1.e4** حرکت **1...,e5** را بازی کند در زمره گشایشهای باز قرار دارد. در این گشایشها سوارها زود گسترش می‌یابند و مرکز پیاده‌ای معمولاً زود باز می‌شود. در نتیجه، بازیهای جاندار و مهیّجی پدید می‌آیند که گاه با ترکیبهای هوشمندانه همراهند. سرعت گسترش در این دسته از گشایشها اهمیت دو چندان می‌یابد و از دست دادن تمپو معمولاً عواقب بدی دارد.

ما گشایشهای باز را به ترتیبی که شرح می‌دهیم بررسی می‌کنیم: ابتدا گشایشهایی که در آنها سفید با **2.♘f3** بر مرکز فشار می‌آورد و سیاه با **2...,♘c6** دفاع می‌کند؛ سپس گشایشهایی که در آنها سفید با **d4** در حرکت دوم یا سوم به e5 حمله می‌کند؛ و سرانجام گشایشهایی که در آنها سفید با همین مقصود حرکت **f4** را انجام می‌دهد. در پایان مبحث گشایشهای باز، بقیهٔ این گشایشها را بررسی می‌کنیم و ایده‌های کلی آنها را توضیح می‌دهیم.

بازی ایتالیایی

حرکتهای اولیهٔ این گشایش چنین است:

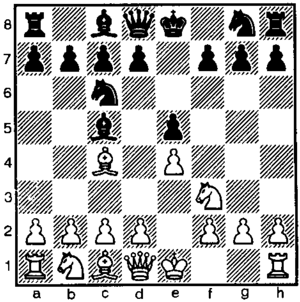
1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗c4

سفید خانهٔ f7 را نشانه می‌گیرد. شاخه‌های گوناگون منجر به بازیهای حادّ و داغی می‌شود که سیاه البته با تنظیم طرح صحیح می‌تواند تهدیدهای سفید را دفع کند.

3...,♗c5

این حرکت مشخص‌کنندهٔ بازی ایتالیایی است (نگاه کنید به نمودار ۴۶۹). قدمت بازی ایتالیایی به اواخر قرن پانزدهم می‌رسد، و این گشایش در شطرنج مورد تجزیه و تحلیل فراوان قرار گرفته است. حرکت 3...,♘f6 منجر به گشایش دیگری به نام "دفاع دو اسب" می‌شود که ما در جای خود به آن می‌پردازیم.

(۴۶۹)



4.c3

این یکی از ادامه‌های اصلی بازی ایتالیایی است و سفید می‌خواهد مرکز پیاده‌ای نیرومندی ایجاد کند.تجربه نشان داده که اگر سیاه راه درستی برای مقابله در پیش بگیرد، سفید در این طرح به موفقیت نمی‌رسد. از این رو، شاخه‌هایی که با حرکت 4.d3 یا 5.♘c3 آغاز می‌شوند نسبتاً رواج دارند. مثلاً

4.d3 ♘f6 5.♘c3 d6 6.♗g5

یک حرکت ممکن در این لحظه *6.♗e3* است که در سطور بعد از آن صحبت خواهیم کرد. در صورت

6.o-o ♗g4

آچمزی f3 برای سفید خوب نیست. مثلاً کِرِس شاخهٔ زیر را بررسی کرده است:

7.♗e3 ♘d4 8.♗xd4 ♗xd4 9.h3 ♗h5

و حالا در صورت

10.g4 ♗xc3 11.bxc3 ♘xg4 12.hxg4 ♗xg4 13.d4 ♕f6 14.♗e2 ♗h3

سیاه تهدیدهای خطرناکی دارد.

6...,h6 7.♗xf6

در صورت

7.♗h4 g5 8.♗g3 ♗g4

وضع سیاه بهتر است. در ضمن پس از

8.♘xg5 hxg5 9.♗xg5

سیاه چون قلعه نرفته می‌تواند با

9...,♖g8 10.h4 ♗e6

مقابله کند و سفید به ازای سواری که قربانی کرده جبرانی ندارد.

7...,♕xf6 8.♘d5 ♕d8

حرکت 8...,♕g6 جالب اما خطرناک است. البته در صورت

9.♘xc7+ ♔d8 10.♘xa8 ♕xg2 11.♖f1 ♗g4

سفید با حملهٔ کوبنده‌ای مواجه می‌شود. اما ادامهٔ خوبی برای سفید وجود دارد:

9.♕e2 ♗g4 10.c3 ♗b6 11.a4

و حالا سیاه چه قلعهٔ بزرگ برود و چه قلعهٔ کوچک، حرکت !12.a5 برای

او ناخوشایند است.

9.c3 ♘e7

و پوزیسیون متعادل است.

حالا حرکت 6.♗e3 را بررسی کنیم:

6.♗e3 ♕e7

تعویض در e3 به ضرر سیاه است، چون بعد از 7.fxe3، ستون f به نفع سفید باز می‌شود. اما حالا تعویض در c5 نیز برای سفید خوب نیست، چون بعد از

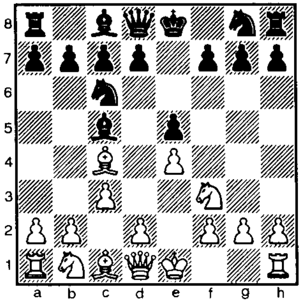
7.♗xc5 dxc5

خانهٔ d4 به دست سیاه می‌افتد. این از مواردی است که دوبل شدن پیاده‌ها منجر به تقویت مرکز می‌شود و بنابراین مجاز است.

7.♕d2 ♘d8

این ادامه‌ای است که چیگورین توصیه کرده است. سیاه با c6,... خانهٔ d5 را کنترل می‌کند و در مانورهای آینده امکانات سیاه کمتر از سفید نخواهد بود.

(۴۷۰)



در این حالت، اگر سفید قلعه بزرگ برود، ممکن است بازی مهیجی پدید آید.

برگردیم به شاخهٔ اصلی (نگاه کنید به نمودار ۴۷۰).

سیاه چنین پاسخ می‌دهد:

4...,♘f6

حرکتی ضروری. سیاه ضمن حمله به e4 آمادهٔ قلعه رفتن می‌شود. سیاه دو امکان دیگر هم در اختیار دارد که البته به قدرت **4...,♘f6** نیستند. یکی ***4...,d6*** و دیگری ***4...,♕e7***. نخست نگاهی می‌اندازیم به ***4...,d6***.

4...,d6 5.d4 exd4 6.cxd4 ♗b6

در صورت + 6...,♗b4، سفید با !7.♔f1 پاسخ می‌دهد و حالا تهدید 8.d5 و بعد + ♕a4 را دارد. البته در صورت 7...,♗g4، حرکت 8.d5 غلط است:

8.d5 ♗xf3! 9.gxf3 ♘e5 10.♕a4+ ♕d7 11.♕xb4? ♕h3+ 12.♔e1 ♕xf3 13.♖f1 ♕xe4+

ادامهٔ صحیح برای سفید این است:

8.♕a4! a6 9.♗d5 ♕d7 10.♗e3 ♘ge7 11.h3 ♗xf3 12.gxf3 b5 13.♕b3

و حالا به علت تهدید

14.♗xc6 ♘xc6 15.d5

سیاه باید f7 را از دست بدهد.

7.♘c3 ♘f6

در صورت

7...,♗g4 8.♗b5! ♗xf3 9.gxf3 ♕h4 10.o-o o-o-o 11.♗xc6 bxc6 12.a4 a5 13.♖b1

سفید حملهٔ خطرناکی پیدا می‌کند.

8.♗e3 ♗g4 9.♗b3 o-o 10.♕d3

پوزیسیون سفید در مرکز قوی است و می‌تواند با قلعهٔ بزرگ گسترش خود را تکمیل کند.

و اما *4...,♕e7*، باز هم سفید برتری مختصری کسب می‌کند. مثلاً

5.d4 ♗b6

ایدهٔ استراتژیکی سیاه دفاع از e5 است.

6.a4 a6 7.o-o d6 8.h3 ♘f6

تلاش سیاه برای h6,... و g5,...، به علت قدرت سفید در مرکز، مشکوک می‌نماید. حالا سفید می‌تواند با *9.♖e1* ادامه دهد و وضع راحت‌تری دارد.

حالا برمی‌گردیم به نمودار ۴۷۰ و پس از حرکت **4...,♘f6**.

5.d4

حرکت 5.d3 نیز خوب است. در این صورت، ادامهٔ

5...,d5 6.exd5 ♘xd5 7.♕b3

به نفع سفید تمام می‌شود. در صورت

5...,d6 6.b4 ♗b6 7.♕b3

نیز ابتکار در دست سفید است.

5...,exd4

ادامهٔ

5...,♗b6 6.dxe5 ♘xe4

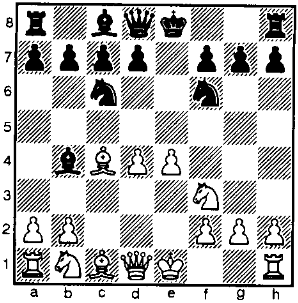
به دلیل 7.♕d5 خطاست.

6.cxd4 ♗b4+

در صورت

6...,♗b6 7.d5 ♘e7 (7...,♘a5 8.♗d3 ~ 9.b4) 8.e5 ♘g4

(۴۷۱)



سفید امکان !9.d6 را دارد و حملهٔ خطرناکی پیدا می‌کند. حرکت ♘xf2 ...,9 یا +♗xf2 ...,9 بی‌فایده است. ادامهٔ اصلی را پس از حرکت ششم سیاه در نمودار ۴۷۱ دنبال می‌کنیم.

7.♘c3

هدف سفید قربانی کردن e4 و گسترش سریع سوارهاست. حرکت 7.♗d2 به بازی آرامی ختم می‌شود:

7.♗d2 ♗xd2+ 8.♘bxd2 d5 9.exd5 ♘xd5 10.♕b3 ♘ce7 11.o-o o-o 12.♖fe1 c6

سیاه d5 را کنترل می‌کند.

13.♘e4 ♘b6 14.♘c5 ♘xc4 15.♕xc4 b6 16.♘d3 ♕d6

و پوزیسیون متعادل است.

سفید امکان 7.♔f1 (واریاسیون کراکوف) را نیز دارد. حالا ادامهٔ

7...,♘xe4 8.d5 ♘e7 9.♕d4 ♘f6 10.♗g5

به سفید حمله می‌دهد. ادامهٔ مطمئن برای سیاه این است:

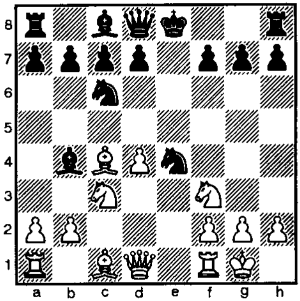
7...,d5 8.exd5 ♘xd5 9.♘c3 ♗e6 (9...,♘xc3 10.bxc3 ♗xc3 11.♗xf7+ ♔xf7 12.♕b3+) 10.♕e2 o-o

و پوزیسیون سیاه خوب است.

7...,♘xe4

سیاه با این حرکت به سوی تعادل می‌رود.

(۴۷۲)



8.o-o

سفید باز هم می‌خواهد پیاده قربانی کند تا حمله به دست آورد. نگاه کنید به نمودار ۴۷۲.

8...,♗xc3

ادامهٔ زیر پیچیده و جالب است:

8...,♘xc3 9.bxc3 d5!

در صورت

9...,♗xc3 10.♕b3

ادامهٔ 10...,♗xa1 غلط است، زیرا

11.♗xf7+ ♔f8 12.♗g5 ♘e7 13.♘e5! ♗xd4 14.♗g6 d5 15.♕f3+ ♗f5 16.♗xf5 ♗xe5 17.♗e6+

و سفید می‌برد. حرکت بهتر 10...,d5 است اما باز هم بعد از

11.♗xd5 o-o 12.♗xf7+ ♔h8 13.♕xc3 ♖xf7 14.♕b3

ابتکار در دست سفید است.

10.cxb4 dxc4 11.♖e1+ ♘e7 12.♕e2 ♗e6 13.♗g5 ♕d5 (13...,o-o 14.♗xe7 ♕xe7 15.d5) ***14.♗xe7 ♔xe7 15.♕c2 f6***

و حمله به سیاه ساده نیست.

9.d5!

این بهترین امکان سفید است اما معلوم نیست که بـه نـتیجه بـرسد. حـرکت 9.bxc3 به دلیل !9...,d5 بد است زیرا سیاه اصلاً مشکل گسترش ندارد.

9...,♗f6

حرکتهای دیگر خطرناک‌اند. ببینیم:

9...,♘e5 10.bxc3 ♘xc4 11.♕d4 ♘cd6

شاید

11...,o-o 12.♕xe4 ♘d6 13.♕d3 ♘e8

بهتر باشد، هر چند که سفید برتری دارد.

ادامهٔ

11...,f5 12.♕xc4 d6

هم قابل بازی است.

12.♕xg7 ♕f6 13.♕xf6 ♘xf6 14.♖e1+ ♘fe4

ادامهٔ

14...,♔f8 15.♗h6+ ♔g8 16.♖e5

یا

14...,♔d8 15.♗g5 ♘e8 16.♖xe8+ ♔xe8 17.♖e1+

به باخت سیاه می‌انجامد.

15.♘d2 f5 16.f3

و سفید سوار را پس می‌گیرد و برتری پوزیسیونی دارد.

10.♖e1 ♘e7 11.♖xe4 d6

در صورت 11...,o-o، سفید با 12.d6 تا مدتها مانع گسترش سیاه می‌شود.

12.♗g5 ♗xg5

در ادامهٔ

12...,♗f5 13.♗b5+ ♔f8 14.♖f4

سفید تهدیدهای خطرناک دارد.

13.♘xg5 o-o

سیاه تهدیدها را دفع کرده و حالا می‌خواهد با ♗f5,... پوزیسیون فعالانه‌ای به دست آورد.

14.♘xh7

حملهٔ سفید به انتها رسیده است. از این رو، این قربانی سوار لازم است تا شانسهایی ایجاد شود. احتمالاً بازی به تساوی کشانده می‌شود. مثلاً

14...,♔xh7 15.♕h5+ ♔g8 16.♖h4 f5 17.♕h7+ ♔f7 18.♖h6! ♖g8

حرکت 18...,♖e8 یا 18...,♗d7 به دلیل 19.♗e2 خطرناک بود.

19.♖e1 ♕f8 20.♗b5 ♖h8

سیاه باید دقیق دفاع کند. مثلاً

20...,a6 21.♖ee6! axb5 22.♖hf6+ ♔e8 23.♖xf8+ ♖xf8 24.♖e1

اما حالا

21.♕xh8 gxh6 22.♕h7+ ♔f6 23.♖xe7 ♕xe7 24.♕xh6+

و سفید کیش دائم می‌دهد.

این شاخه هنوز تحت بررسی و تجزیه و تحلیل است و طـرفین در آن امکانات جالبی دارند.

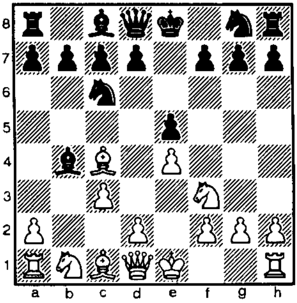
گامبی ایوِنز (اوانس)

بعد از حرکتهای اولیهٔ

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗c4 ♗c5

سفید با **4.b4** پیاده‌ای را قربانی می‌کند تـا مـهره‌های خـود را بـه سـرعت گسترش دهد. همان گونه که در توضیحات بـعد از نـمودار **۴۵۵** گـفتیم، بهترین راه دفاع در برابر گامبیها این است که گـامبی را بـپذیریم امـا در لحظهٔ مناسب پس بدهیم و هدفمان تکمیل گسترش سوارهایمان باشد.

(۴۷۳)



4...,♗xb4 5.c3

بـه پـوزیسیون نـمودار ۴۷۳ رسیده‌ایم.

در اینجا دو امکـان بـرای سـیاه وجود دارد: یکی 5...,♗c5 و دیگـری 5...,♗a5. هـر دو حـالت را بررسی می‌کنیم.

۱

5...,♗c5

حرکت 5...,♗a5 مناسب‌تر است زیرا 6.d4 با تمپو انجام نمی‌شود.

6.d4 exd4 7.o-o

ادامهٔ

7.c×d4 ♗b4+ 8.♗d2 یا 8.♔f1

هم خوب است و سیاه با مسائلی روبه‌رو می‌شود.

7...,d6

در صورت

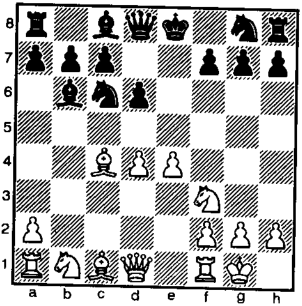
7...,d×c3 8.♗×f7+ ♔×f7 9.♕d5+

یا

7...,d3 8.♘g5 ♘h6 9.♘×f7 ♘×f7 10.♗×f7+ ♔×f7 11.♕h5+ g6 12.♕×c5

نیز بازی سفید فعالانه است.

(۴۷۴)



8.c×d4 ♗b6

پوزیسیون متعارف گامبی ایونز حاصل شده است. نگاه کنید به نمودار ۴۷۴.

9.♘c3!

این بهترین حرکت سفید است و به نفع گسترش اوست. ادامهٔ

9.d5 ♘a5 10.♗b2

به دلیل !10...,♘e7 (با طرح 11...,f6 و 12...,♘g6) چندان ثمری ندارد. مثلاً

11.♗×g7? ♖g8 12.♗f6.♘×c4 13.♕a4+ ♕d7 14.♕×c4 ♖×g2+! 15.♔h1 ♕h3 16.♘bd2 ♗g4

17.♕b3 o-o-o

و سیاه حملهٔ شدیدی دارد.

9...,♘a5

در صورت

9...,♗g4 10.♗b5 ♗xf3 11.gxf3

سیاه مجبور است 11...,♔f8 بازی کند (چون سفید تهدید 12.d5 را دارد) و موقعیت محدودی بیابد.

10.♗g5 f6

در صورت 10...,♘e7، سفید دو امکان در اختیار دارد. یکی 11.♘d5 و دیگری 11.♗xf7 +. در حالت اول، ادامهٔ زیر جالب است:

10...,♘e7 11.♘d5 f6 12.♗xf6 gxf6 13.♘xf6+ ♔f8 14.♘g5 ♘xc4 15.♕h5

و به نظر چیگورین، بازی برای سفید حداقل مساوی است.

در حالت دوم، یعنی قربانی جسورانهٔ فیل در f7، ادامهٔ زیر ممکن است پیش آید:

10...,♘e7 11.♗xf7+ ♔xf7 12.♘d5 ♘ac6 13.♗xe7 ♘xe7 14.♘g5+ ♔g6 15.♘f4+! ♔f6 16.e5+ dxe5 17.dxe5+ ♔xg5 18.♕h5+ ♔xf4 19.g3+ ♔e4 20.♖fe1+ ♔d4 21.♖ac1!

که بازی چیگورین ـ گونسبرگ در سال ۱۸۹۰ بود.

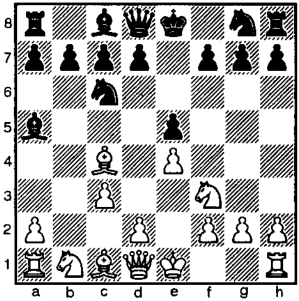
11.♗f4 ♘xc4 12.♕a4+ ♕d7 13.♕xc4 ♕f7 14.♘d5

سفید به ازای پیاده، وضع بهتری و فعالانه‌تری دارد. قبلاً در نمودار ۳۲۹ با چنین وضعیتی آشنا شده بودید.

۲

5...,♗a5

(۴۷۵)



گفتیم که این حرکت بهتر از 5...,♗c5 است. نگاه کنید به نمودار ۴۷۵.

در این لحظه دو امکان 6.o-o و 6.d4! برای سفید وجود دارد. نخست 6.o-o را بررسی می‌کنیم.

6.o-o d6 7.d4 ♗b6

بهترین حرکت سیاه.

8.dxe5 dxe5 9.♕b3

ادامهٔ

9.♕xd8+ ♘xd8 10.♘xe5 ♗e6

به آخر بازی نه چندان راحتی می‌انجامد. یک امکان جالب برای سفید که چیگورین پیشنهاد کرده است، ادامهٔ

8.a4 ♘f6 9.♗b5

است که در آن سفید فشار می‌آورد.

در ضمن، به جای 9.♕b3، ادامهٔ

9.♗d5 ♘ge7 10.♗a3 ♗e6 11.c4

شاید اندکی بهتر باشد.

9...,♕f6 10.♗g5 ♕g6 11.♗d5 ♘ge7 12.♗$_x$e7 ♔$_x$e7 13.♗$_x$c6 ♕$_x$c6 14.♘$_x$e5 ♕e6

و وضع سیاه بهتر است.

حالا بپردازیم به امکان 6.d4 به جای 6.o-o.

6.d4 d6

در صورت

6...,e$_x$d4 7.o-o d$_x$c3

سیاه در گسترش عقب می‌ماند و سفید با

8.♕b3 ♕f6 (8...,♕e7 9.♘$_x$c3 ♗$_x$c3 10.♕$_x$c3 ♘f6 11.♗a3 d6 12.e5!) 9.e5 ♕g6 10.♘$_x$c3 ♘ge7 11.♗a3

حمله می‌کند. مثلاً

11...,o-o 12.♖ad1 ♖e8 13.♗d3 ♕h5 14.♘e4 ♘$_x$e5 15.♘$_x$e5 ♕$_x$e5 16.♗b2

و جناح شاه سیاه در زیر ضرب سوارهای سفید قرار می‌گیرد.

7.♕b3 ♕d7

حرکت 7...,♕e7 غلط است، چون سفید با 8.d5 و بعد 9.♕a4+ سوار می‌گیرد.

8.d$_x$e5 d$_x$e5 9.o-o ♗b6 10.♖fd1 ♕e7 11.♗a3 ♕f6 12.♘bd2

و سفید به ازای پیاده، ابتکار عمل دراز مدت دارد.

گامبی ایونز ناپذیرفته

پس از حرکتهای

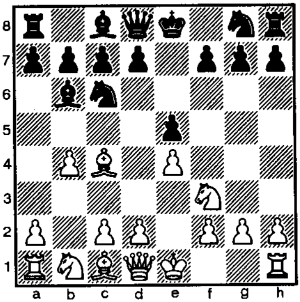
1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗c4 ♗c5 4.b4

سیاه می‌تواند قربانی پیاده را قبول نکند. مثلاً

4...,♗b6

و حالا بازی بغرنجی با امکانات متقابل پدید می‌آید. نگاه کنید به نمودار ۴۷٦.

(۴۷۶)



در این لحظه سفید می‌تواند 5.b5 بازی کند.

5.b5

سوکولسکی حرکت 5.a4 را بررسی کرده است:

5.a4 a6 6.♘c3 ♘f6 7.♘d5! ♘xd5 8.exd5 e4 9.dxc6 o-o! 10.♗b2 (10.♘g1 ♕f6) exf3 11.♕xf3 dxc6 12.♕c3 ♖e8+ 13.♔d1 ♕g5

این وضعیت در بازی سوکولسکی ـ گولدنف (کیف، ۱۹۴۵) ایجاد شد و سفید با دشواریهایی مواجه شد.

5...,♘a5 6.♘xe5

در صورت 6.♗e2، سیاه با !6...,d5 جواب می‌داد.

6...,♘h6 7.d4 d6 8.♗xh6 dxe5

در ادامهٔ

8...,g×h6 9.♗×f7+ ♔e7 10.♘c3 d×e5 11.♕f3 ♗g4!
12.♕×g4 ♔×f7 13.♘d5

شاه سیاه دفاع می‌شود.

9.♗×g7 ♖g8 10.♗×f7+ ♔×f7 11.♗×e5 ♗g4
12.♕d3 c5

و ظاهراً سفید می‌تواند با حمله، عقب‌ماندگی قوا را جبران کند.

دفاع دو اسب

حرکتهای اولیهٔ این گشایش به شرح زیر است:

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗c4 ♘f6

از این پس با تعدادی ادامهٔ حادّ و جالب روبه‌رو می‌شویم. به طور کلی، سیاه در دفاع دو اسب باید فعال بازی کند و در صورت لزوم آمادهٔ قربانی دادن باشد.

سفید دو امکان اصلی دارد: یکی 4.♘g5 و دیگری 4.d4.

۱

4.♘g5 d5

به نظر کِرِس، حرکت 4...,♗c5 هم قابل بازی است. این گامبی هنوز به قدر کافی تجزیه و تحلیل نشده است.

5.e×d5.♘a5!

حرکت 5...,♘×d5 خوب نیست، زیرا

6.♘×f7 ♔×f7 7.♕f3+ ♔e6 8.♘c3

و سفید حملهٔ خطرناکی دارد. مثلاً

8...,♘e7 9.d4 c6 10.♗g5 ♔d7 11.d$_x$e5

و بعد 12.o-o-o.

بعد از 5...,♘$_x$d5، حرکت 6.d4 نیز قوی است. مثلاً

6...,e$_x$d4? (6...,♗e6 7.♘$_x$e6 f$_x$e6 8.d$_x$e5) 7.o-o ♗e7 8.♘$_x$f7 ♔$_x$f7 9.♕f3+ ♔e6 10.♘c3 d$_x$c3 11.♖e1+ ♘e5 12.♗f4 ♗f6 13.♗$_x$e5 ♗$_x$e5 14.♖$_x$e5+

و سفید مات می‌کند.

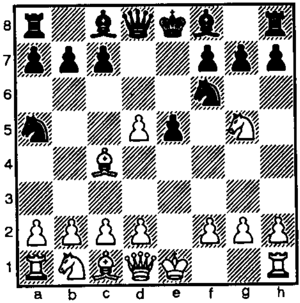
حرکت 5...,b5 جالب توجه است، اما به نظر کونستانتینو پولسکی، سفید با !6.♗f1 جواب می‌دهد و برتری مختصری کسب می‌کند. مثلاً

6...,♘$_x$d5 7.♗$_x$b5 ♗b7 8.d4 e$_x$d4 9.o-o! ♗e7 10.♘f3 o-o 11.♗$_x$c6 ♗$_x$c6 12.♘$_x$d4 ♗b7 13.c3

و پوزیسیون سفید تا حدودی بهتر است.

برگردیم به ادامهٔ اصلی. به نمودار ۴۷۷ توجه کنید.

(۴۷۷)



6.♗b5+

در صورت

6.d3 h6 (6...,♘$_x$d5? 7.♕f3) 7.♘f3 e4 8.♕e2 ♘$_x$c4 9.d$_x$c4

سیاه به ازای پیاده، فشار خوبی وارد می‌کند. بازی گروب ـ کرس (۱۹۳۶)

چنین ادامه یافت:

9…, ♗c5 10.c3 b5 11.b4 ♗e7 12.♘fd2 ♗g4 13.f3 exf3 14.gxf3 ♗h5 15.cxb5 o-o 16.o-o ♖e8

و سفید پوزیسیون خوبی پیدا نکرد.

6…,c6 7.dxc6 bxc6 8.♗e2

در صورت 8.♕f3، سیاه می‌تواند با !8…,cxb5 جواب دهد. مثلاً

9.♕xa8 ♗c5 10.b4 ♗xb4 11.♕xa7 o-o 12.o-o ♘c6 13.♕e3 ♘d4

و سیاه می‌تواند با حملهٔ خوبی که دارد، عقب‌ماندگی کمّی را جبران کند.

8…,h6 9.♘f3 e4 10.♘e5 ♗d6 11.d4 ♕c7 12.♗d2

در ادامهٔ

12.f4 exf3 13.♘xf3 ♘g4

یا

13.♗xf3 o-o

سیاه تهدیدهای جدی دارد.

12…,♘b7 13.♗c3 ♘d5

سیاه بعد از قلعه رفتن، c5,… یا f6,… می‌کند و به ازای پیاده پوزیسیون خوبی به دست می‌آورد.

۲

4.d4

بدیهی است که 4.d3, ♗c5 به بازی ایتالیایی تبدیل می‌شود. در صورت

4.♘c3 سیاه امکان زیر را دارد:

4...,♘xe4 5.♘xe4 d5 6.♗d3 dxe4 7.♗xe4 ♗d6

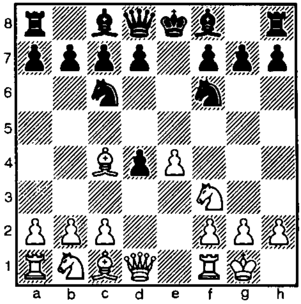
یا

4...,♘xe4 5.♗xf7+ ♔xf7 6.♘xe4 d5 7.♘fg5+ ♔e8 8.♕f3 ♕e7

که در هر دو حالت وضع سیاه خوب است.

4...,exd4 5.o-o

(۴۷۸)



به نمودار ۴۷۸ توجه کنید.

5...,♘xe4

سیاه پیادهٔ دوم را هم می‌گیرد، اما در ادامهٔ بازی نباید در حفظ این پیاده‌ها پافشاری کند چون در گسترش عقب می‌ماند. البته در اینجا امکان 5...,♗c5 هم وجود دارد، اما به گفتهٔ چیگورین سفید با 6.e5 وارد شاخه‌ای به نام «حملهٔ ماکس لانگه» می‌شود:

5...,♗c5 6.e5 d5

در صورت

6...,♘g4 7.♗f4 d6 8.exd6 ♗xd6 9.♖e1+ ♔f8

سیاه از قلعه رفتن محروم می‌شود و پوزیسیون خطرناکی دارد. در ضمن، حرکت 6...,♘e4 هم به علت 7.♕e2 غلط است.

7.exf6 dxc4 8.♖e1+ ♗e6 9.♘g5 ♕d5

ادامهٔ

9...,♕xf6 10.♘xe6 fxe6 11.♕h5+ ~ 12.♕xc5

بازنده است، و شاخهٔ

9...,o-o 10.♖xe6 fxe6 11.f7+ ♔h8 12.♕h5 h6 13.♕g6

هم برای سیاه بسیار خطرناک است.

10.♘c3 ♕f5 11.♘ce4 o-o-o

در صورت

11...,♗b6 12.fxg7 ♖g8 13.g4 ♕g6 14.♘xe6 fxe6 15.♗g5 ♖xg7 16.♕f3 e5 17.♘f6+ ♔f7 18.h4

وضع سیاه بد می‌شود. همچنین، بعد از

11...,♗f8 12.♘xf7 ♔xf7 13.♘g5+ ♔g6 (13...,♔g8 14.g4!) 14.fxg7! ~ 15.♖xe6+

سفید حملهٔ خطرناکی دارد.

12.♘xe6 fxe6 13.g4 ♕e5 14.fxg7 ♖g8 15.♗h6 d3 16.c3

و وضع سفید بهتر است زیرا پیادهٔ g7 بسیار قوی است.

6.♖e1 d5 7.♗xd5 ♕xd5 8.♘c3 ♕a5

حرکت 8...,♕h5 هم قابل بازی است.

9.♘xe4 ♗e6 10.♘eg5 (10.♘xd4? ♘xd4!) **o-o-o 11.♘xe6 fxe6 12.♖xe6 ♕d5**

ادامهٔ زیر

12..., ♗e7 13.♘e5 ♕d5 14.♕g4

برای سیاه بد است.

13.♕e2 h6

نبرد پیچیده‌ای در پیش است که در آن امکانات طرفین متعادل است.

بازی مجارستانی

بعد از حرکتهای

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗c4

سیاه با حرکت محتاطانهٔ **3...,♗e7** وارد پوزیسیونی محدود اما محکم می‌شود.

4.d4 e_xd4

در ادامهٔ زیر

4...,d6 5.♘c3 ♘f6 6.h3 o-o 7.o-o e_xd4 8.♘$_x$d4 ♘$_x$d4 9.♕$_x$d4 ♗e6

تعادل تقریبی برقرار می‌شود، و حالا در صورت

10.♗$_x$e6 f_xe6 11.e5

سیاه با 11...,♘d7 جواب می‌دهد.

5.♘$_x$d4 d6 6.o-o ♘f6 7.♘c3 o-o

حالا سفید می‌تواند با 8.♗f4 یا 8.♖e1 یا 8.h3 (برای محدود کردن فیل c8) گسترش خود را تکمیل کند. سفید فضای بیشتر و آزادی عمل بیشتر دارد.

بازی چهار اسب

بعد از حرکتهای

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♘c3 ♘f6

سیاه وارد بازی چهار اسب می‌شود. اگر سیاه حرکتی غیر از این بازی کند، گشایش "سه اسب" پدید می‌آید. البته در اینجا ♗c5 ,...4 حرکت دقیقی نیست، زیرا سفید با حرکت خوب 5.♘ₓe5 جواب می‌دهد. مثلاً

4...,♘ₓe5 5.d4

و سفید در مرکز برتری می‌یابد. یا

4...,♗ₓf2+ 5.♔ₓf2 ♘ₓe5 6.d4 ♕f6+ 7.♔g1 ♘g4 8.♕d2

و سوارهای سیاه مجبور به عقب‌نشینی می‌شوند و سفید باز هم در مرکز برتری می‌گیرد.

اما ادامهٔ زیر قابل بازی است:

3...,♗b4 4.♘d5 ♘f6 (4...,♗e7 5.d4) *5.♘ₓb4 ♘ₓb4 6.c3 ♘c6 7.d4 eₓd4* (7...,♘ₓe4 8.d5) *8.e5 ♘e4 9.cₓd4 d5 10.♗e2 o-o 11.o-o f6 12.eₓf6 ♕ₓf6 13.♗e3*

و سفید برتری پوزیسیونی مختصری دارد.

4.♗b5

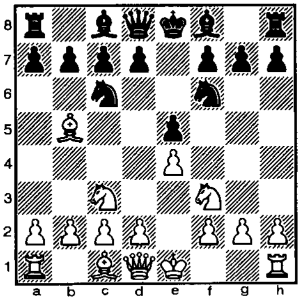
در ادامهٔ

4.d4 eₓd4 5.♘d5 ♘ₓe4 6.♕e2 f5

چیزی عاید سفید نمی‌شود. و حالا

7.♘g5 d3! 8.cₓd3 ♘d4

(۴۷۹)



حرکت 4.♗c4 ممکن است بازی را به دفاع دو اسب یا بازی ایتالیایی تبدیل کند.

به هر حال، بعد از پوزیسیون نمودار ۴۷۹ بحث را ادامه می‌دهیم.

در اینجا سیاه دو امکان در اختیار دارد. یکی 4...,♗b4 و دیگری 4...,♘d4.

۱

4...,♗b4

سیاه تقارن را حفظ می‌کند. حرکت 4...,d6 به دفاع اشتاینیتس در بازی اسپانیایی تبدیل می‌شود. حرکت 4...,a6 خطرناک است. مثلاً

4...,a6 5.♗×c6 d×c6 6.♘×e5 ♘×e4 7.♘×e4 ♕d4 8.o-o ♕×e5 9.♖e1 ♗e6 10.d4 ♕f5

در صورت

10...,♕d5 11.♘g5 o-o-o 12.♘×e6 f×e6 13.♕g4 ♕×d4 14.♕×e6+

سیاه بعد از

14...,♔b8 15.♗g5

امکان 15...,♖c8 را به دلیل 16.♕×c8+! ندارد. و در ادامهٔ

14...,♕d7 15.♕×d7+ ♖×d7 16.♖e8+ ♖d8

17.♖xd8+ ♔xd8 18.b3

سفید در این آخر بازی آرایش پیاده‌ای بهتری دارد.

11.♗g5 h6 12.♕d3 ♔d7 13.♗h4

و سفید ابتکار عمل دارد.

5.o-o

حرکت 5.d3 به علت 5...,♘d4 عجولانه است و سیاه بازی فعالی پیدا می‌کند.

5...,o-o

حرکت 5...,d6 نیز به دلیل 6.♘d5 خوب نیست.

6.d3

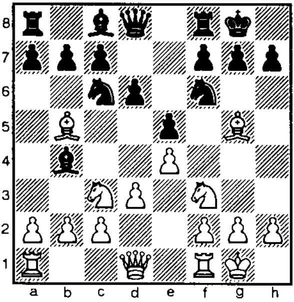
در ادامهٔ

6.♗xc6 dxc6 7.d3

بازی بغرنجی با امکانات متقابل پدید می‌آید. سیاه برتری دو فیل دارد، اما آرایش پیاده‌ای سفید بهتر است.

6...,d6 7.♗g5

(۴۸۰)



به نمودار ۴۸۰ نگاه کنید.

تا این لحظه سیاه تقارن را حفظ کرده اما ادامهٔ تقارن دیگر به نفع او نیست. در گسترش قرینه کلاً کسی برتری می‌یابد که زودتر حمله را آغاز کرده است. ببینیم اگر سیاه تقارن را ادامه دهد چه پیش می‌آید. مثلاً

7..., ♗g4 8. ♘d5 ♘d4 9. ♘xb4 ♘xb5 10. ♘d5 ♘d4 11. ♕d2! ♗xf3 12. ♗xf6 ♕d7 (12...,gxf6 13. ♕h6 ♘e2+ 14. ♔h1 ♗xg2+ 15. ♔xg2 ♘f4+ 16. ♘xf4! exf4 17. ♔h1 ♔h8 18. ♖g1 ♖g8 19. ♖xg8+ ♕xg8 20. ♖g1) 13. ♘e7+ ♔h8 14. ♗xg7+ ♔xg7 15. ♕g5+ ♔h8 16. ♕f6+ مات

در نمودار ۴۸۰، سیاه چنین ادامه می‌دهد:

7..., ♗xc3 8.bxc3 ♕e7

در اینجا ادامهٔ

8.h6 9. ♗h4, ♗d7 10. ♖e1 ♘e7 11. ♗xd7 ♘xd7

قابل بازی است و سیاه پوزیسیون محکمی دارد. حرکت 8..., ♗d7 با ایدهٔ 9..., ♘e7 نیز خوب است.

9. ♖e1 ♘d8

سیاه می‌خواهد به فیل g5 حمله کند و آچمزی را بردارد. ادامهٔ

9...,a6 10. ♗c4 ♘a5

نیز امکان‌پذیر است.

10.d4 ♘e6

گسترش عجولانهٔ فیل c8 درست نیست. مثلاً

10..., ♗g4 11.h3 ♗h5 12.g4 ♗g6 13.d5!

و سوارهای سیاه آرایش خوبی ندارند، و پس از

13...,c6 14. ♗d3 cxd5 15.exd5!

هم تقابل رخ e1 با وزیر e7 برای سیاه ناخوشایند است و هم اسب d8 به

دشواری وارد بازی می‌شود.

11.Bc1

این بهترین خانهٔ عقب‌نشینی فیل است. در صورت 11.Bh4، سیاه با 11...,Nf4 جواب می‌دهد.

11...,c5

حرکت 11...,Rd8 با مشکلاتی برای سیاه همراه است. نمونهٔ این مشکلات را در بازی شمارهٔ ۱ در فصل ۱۲ خواهیم دید.

12.d5

بدیهی است که پس از

12.dxe5 dxe5 13.Nxe5

سیاه با 13...,Nc7 سوار می‌گیرد.

12...,Nc7 13.Bd3

در این لحظه امکانات طرفین برابر است. سیاه نقطه ضعفی ندارد، اما بازی سفید آزادتر است.

۲

4...,Nd4

این حملهٔ متقابل بسیار جالب است و ایدهٔ آن از روبینشتاین است. به نمودار ۴۸۱ توجه کنید.

5.Ba4

در ادامهٔ

5.Nxd4 exd4 6.Nd5 Nxd5 (6...,Nxe4? 7.Qe2)
7.exd5 Qf6 8.o-o Be7

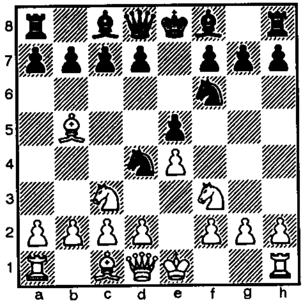
چیزی نصیب سفید نمی‌شود.

همچنین بعد از

6.e5 dxc3 7.exf6 ♕xf6 8.dxc3 ♕e5+

وضع سیاه خوب است.

(۴۸۱)



در ضمن، حرکت *5.♘xe5* برای سفید خطرهایی دارد. مثلاً

5.♘xe5 ♕e7 6.f4 ♘xb5 7.♘xb5 d6 8.♘f3 ♕xe4+ 9.♔f2

حرکت

9.♕e2 ♕xe2+ 10.♔xe2 ♔d8

عاقلانه‌تر است.

9..., ♘g4+ 10.♔g3

بعد از 10.♔g1 نیز سیاه امکانات خوبی دارد.

10..., ♕g6 11.♘h4 ♕h5 12.♘xc7+

حرکت 12.h3 بهتر است.

12..., ♔d8 13.h3 (13.♘xa8 ♗e7 14.♘f3 ♕g6) ***♘f6 14.♘xa8 ♕xh4+! 15.♔xh4 ♘e4***

سیاه با قربانی وزیر وضعیتی به وجود آورده که در آن سفید امکانات دفاعی خوبی ندارد. مثلاً

16.g4 ♗e7+ 17.g5 h6!

و تکلیف بازی معلوم می‌شود.

در شاخهٔ 5.♗c4 سیاه ابتکار عمل کسب می‌کند:

5.♗c4 ♗c5 6.♘xe5

یا

6.d3 d6 7.♘a4 ♗b6 8.♘xb6 ♘xf3+ 9.♕xf3 axb6

و وضع سیاه بد نیست.

6...,♕e7 7.♘f3

ادامهٔ

7.♗xf7+ ♔f8 8.f4 d6

به نفع سیاه است. در صورت 7.♘xf7، سیاه جواب قوی 7...,♖f8 را در آستین دارد.

7...,d5! 8.♘xd5

در صورت

8.♘xd4 dxc4

یا

8.♗xd5 ♗g4 9.d3 c6 10.♗b3 ♘d7

سیاه حمله پیدا می‌کند.

8...,♕xe4+ 9.♘e3 ♗g4 10.♗e2 ♘xe2 11.♕xe2 o-o-o 12.d3 ♕e6 13.o-o ♘d5

سیاه به ازای پیاده بازی فعالی دارد.

5...,♗c5 6.♘xe5 o-o 7.♘d3

در جواب 7.♘f3 سیاه 7...,d5! می‌کند و بازی راحتی دارد. همچنین

بعداز

7.d3 d5 8.♗g5 c6 9.♕d2 ♖e8 10.f4 b5! 11.♗b3 h6 12.♗h4 ♘xe4!

پوزیسیون سیاه بهتر است.

7...,♗b6 8.♘f4

پس از

8.e5 ♘e8 9.o-o d6 10.exd6 ♘f6

به نظر کرِس بازی سیاه نویدبخش است. مثلاً 11.dxc7 را سیاه با 11...,♕d6 جواب می‌دهد و تهدیدهای ♘g4,... یا ♗xc7,... را دارد.

11.d7 ♗xd7 12.♗xd7 ♕xd7 13.♘e1 ♖ae8 14.d3 ♘g4

و حالا 15.h3 با جواب !15...,f5 مواجه می‌شود و سیاه حملهٔ خطرناکی می‌یابد.

8...,d5 9.d3 ♗g4 10.f3 ♘h5 11.♘xh5

11.fxg4 ♕h4+ 12.g3 ♘xg3 13.♘g2 ♕f6 14.hxg3 ♘f3+ 15.♔e2 ♘d4+

11...,♗xh5 12.♘xd5 c6! 13.♘xb6

در صورت

13.♘f4 ♘xf3+ 14.gxf3 ♕h4+

یا

13.♘e3 ♕h4+ 14.♔f1 (14.g3 ♕h3)

حملهٔ سیاه خطرناک است.

13...,a×b6 14.♗b3 ♕h4+ 15.♔f1 ♘×b3 16.c×b3 f5

و سیاه به ازای قربانی قوا، ابتکار عمل دارد.

بازی اسپانیایی

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5

گسترش فیل در b5 آغاز یکی از مهمترین سیستمهای گشایشی است و به بازی بغرنجی سرشار از امکانات می‌انجامد. سفید به e5 فشار آورده است و در صورت 3...,d6 اسب سیاه آچمز می‌شود.

در بعضی از شاخه‌ها سفید با راندن پیاده به d4 سعی می‌کند سیاه را به تعویض ...,e×d4 وادارد. در این صورت، سفید در مرکز پیادهٔ نیرومند e4 را خواهد داشت که نقاط مهمی (d5 و f5) را کنترل خواهد کرد؛ و وضع سیاه در مرکز خیلی محکم نخواهد بود.

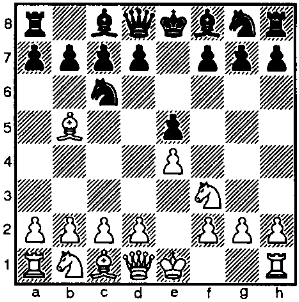
چیگورین در بازی اسپانیایی طرحها و ایده‌های جالبی وارد کرده و راههایی در برابر شطرنجبازان نهاده است. بعداً قهرمانان و استادانی چون باتوینیک، اسمیسلوف، رائوزر و بولسلاوسکی در شوروی به بررسی همه جانبه و عمیق بازی اسپانیایی پرداختند و امکانات تازه‌تری در آن کشف کردند.

بعد از 3.♗b5، سیاه چند امکان برای دفاع در اختیار دارد که کلاً دو دسته‌اند: ۱) دفاع با 3...,a6 و ۲) دفاع بدون 3...,a6. تجربه نشان داده که نیل به تعادل با 3...,a6 ساده‌تر است. در صفحه‌های آینده امکانهای اصلی

سیاه را بررسی خواهیم کرد. به نمودار ۴۸۲ توجه کنید.

ابتدا سیستمهای بدون 3...,a6 را بررسی می‌کنیم و بعد سیستمهای با 3...,a6 را.

(۴۸۲)



۱

3...,d6

این دفاعی است قدیمی که در ادامهٔ آن پوزیسیون محدودی برای سیاه به وجود می‌آید. قدمت بررسیهای این دفاع به اواسط قرن شانزدهم می‌رسد، اما به دلیل تلاشهای اشتاینیتس، این شاخه را به نام او خوانده‌اند.

4.d4 ♗d7

در صورت

4...,exd4 5.♘xd4 ♗d7 6.♘c3 ♘f6 7.♗xc6 bxc6 (7...,♗xc6 8.♘xc6 bxc6 9.♕f3 ~ 10.e5) 8.♕f3 c5 9.♘f5 ♗xf5 10.♕xf5

وضع سفید بهتر می‌شود و پیاده‌های سیاه در جناح وزیر ضعیف‌اند. در همین ادامه، حرکت 5.♕xd4 هم قوی است. مثلاً

5.♕xd4 ♗d7 6.♗xc6 ♗xc6 7.♘c3 ♘f6 8.♗g5 ♗e7 9.o-o-o o-o 10.♖he1

و پوزیسیون سفید فعال است.

ضمناً در ادامهٔ

4..., ♗g4 5.d5 a6 6.♗a4 b5 7.d×c6 b×a4 8.c4

سفید برتری می‌یابد.

5.♘c3 ♘f6 6.♗×c6

در اینجا شاخهٔ زیر نیز بازی می‌شود:

6.o-o ♗e7 7.♖e1 e×d4

این تعویض باید انجام شود و 7...,o-o غلط است (نگاه کنید به نمودار ۴۶۴). به هر حال پوزیسیون سیاه محدود است. فقط سفید باید از تعویضهای مکرر اجتناب کند. مثلاً بعد از 8.♘×d4 o-o و حرکتهای

9.♗g5 ♘×d4 10.♕×d4 ♗×b5

بازی سیاه زیاد دشوار نیست. در نتیجه سفید باید با 9.♗f1 یا 9.♘de2 مانع تعویضها شود و ضمن حفظ فشار در مرکز، در جناح شاه دست به حمله بزند.

6..., ♗×c6 7.♕d3 e×d4

برای سیاه دفاع از مرکز مشکل است. در صورت 7...,♘d7، سفید 8.♗e3 با تهدید 9.d5 بازی می‌کرد. و در صورت 7...,♕e7، جواب 8.♗g5 قوی است و در عین حال، راه فیل f8 بسته می‌شود.

8.♘×d4 ♗d7

در ادامهٔ

8...,g6 9.♗g5 ♗g7 10.o-o-o

پوزیسیون سفید فعالتر و آزادتر است. این ادامه را آلخین با سفید بازی کرده است.

9.♗g5 ♗e7 10.o-o-o o-o 11.f4

با امکانات تهاجمی برای سفید و مشکلات گسترش برای سیاه.

۲

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5

3...,♘f6

این یک شاخهٔ قدیمی است و سیاه در نیل به تعادل باید با مشکلاتی دست و پنجه نرم کند.

4.o-o ♘xe4

در صورت

4...,♗e7 5.♘c3 d6

به ادامه‌ای می‌رسیم که در ابتدا بررسی کرده‌ایم.

5.d4 ♗e7

در ادامهٔ

5...,d5 6.♘xe5 ♗d7 7.♘xf7! ♔xf7 8.♕h5+

سفید حملهٔ نیرومندی دارد.

6.♕e2

در شاخهٔ

6.♖e1 ♘d6 7.dxe5 ♘xb5 8.a4 d6!

یا

6.♖e1 ♘d6 7.♗xc6 dxc6 8.dxe5 ♘f5

وضع سیاه مطمئن است. در ادامهٔ

6.d5 ♘d6! 7.♗xc6 dxc6 8.dxc6 f6

نیز پوزیسیون سیاه محکم است.

6...,♘d6 7.♗xc6 bxc6

حالا درمی‌یابیم که 6.♕e2 از 6.♖e1 قوی‌تر بوده است. ادامهٔ

7...,dxc6 8.dxe5 ♘f5 9.♖d1 ♗d7 10.e6! fxe6 11.♘e5

پوزیسیون بسیار دشواری برای سیاه ایجاد می‌کند.

8.dxe5 ♘b7

حرکت 8...,♘f5 به دلیل 9.♕e4 خوب نیست، و در صورت 9...,g6 پوزیسیون سیاه ضعیفتر می‌شود.

9.♘c3 o-o

حرکت 9...,♘c5 عجولانه است، چون مثلاً

9...,♘c5 10.♘d4! ♗a6 11.♕g4 ♗xf1 12.♕xg7 ♖f8 13.♔xf1 ♘e6 14.♘f5

یا 14.♘xe6 و سفید حملهٔ خطرناکی دارد.

10.♖e1

سفید می‌خواهد مانع d5,... شود. در صورت

10...,d5 11.exd6 ♗xd6

آرایش پیاده‌های سیاه خیلی ضعیف می‌شود.

10...,♘c5

البته 10...,♗c5 به دلیل 11.♘e4 خوب نیست.

11.♘d4 ♘e6 12.♗e3 ♘xd4 13.♗xd4 c5

این بهترین حرکت سیاه است. در صورت 13...,d5، سفید با 14.♘a4 خانهٔ c5 را می‌گرفت.

14.♗e3 d5 15.e×d6 ♗×d6 16.♘e4

سفید آزادی عمل بیشتری دارد. پس از

16...,♗b7 17.♘×d6 c×d6 18.c4

سیاه باید بجنگد تا به تساوی برسد.

۳

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5

3...,a6

این بهترین حرکت است. پس از عقب‌نشینی فیل، سیاه در هر لحظه‌ای می‌تواند با b5,... ادامه دهد و فشار را از e5 کم کند. بعد از 3...,a6، دفاع با ♘f6,... یا d6,... دیگر خوب است.

4.♗a4

حرکت 4.♗×c6 خطری برای سیاه ندارد:

4.♗×c6 d×c6 5.d4 (5.♘×e5 ♕g5) e×d4 6.♕×d4 ♕×d4 7.♘×d4 ♗d7

و سفید آرایش پیاده‌ای بهتری دارد، اما سیاه از برتری دو فیل برخوردار است (نمودار ۳۲۵). مثلاً

8.♗e3 o-o-o 9.♘d2 g6 10.o-o-o ♗g7

و امکانات طرفین متعادل است. در این شاخه، سفید می‌تواند وزیرها را تعویض نکند. مثلاً

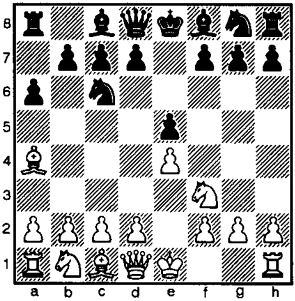
5.♘c3 f6 6.d3 ♗d6 7.♘e2 ♘e7 8.♘d2 ♗e6 9.o-o ♘g6 10.♘b3 o-o

که در بازی تارتاکوور ـ آلخین (۱۹۲۶) انجام شد و پوزیسیون سیاه بدتر از

سفید نبود.

حال برگردیم به نمودار ۴۸۳ بعد از حرکت چهارم سفید.

(۴۸۳)



4...,♘f6

حرکت 4...,b5 عجولانه است. مثلاً

4...,b5 5.♗b3 ♘a5 6.♗xf7+ ♔xf7 7.♘xe5+ ♔e7 8.d4

و سفید به ازای قربانی سوار، دو پیاده و امکانات حمله دارد.

5.o-o ♗e7

استقرار فیل در c5 خوب نیست. مثلاً

5...,♗c5 6.♘xe5 ♘xe4 (6...,♘xe5 7.d4) 7.♕e2 ♘xe5 8.♕xe4 ♕e7 9.c3 (9.d4 ♘c6) ♘c6 10.♕f3

و سفید با d4 در مرکز برتری می‌گیرد.

اما 5...,♘xe4 قابل بازی است که بعداً در جای خود بررسی می‌کنیم.

6.♖e1

حالا دیگر سفید تهدید گرفتن e5 را دارد. به این منظور 6.♕e2 یا 6.♘c3 هم می‌توان بازی کرد، که به بازی پیچیده‌ای، سرشار از مانورها، می‌انجامد.

6...,b5 7.♗b3 d6 8.c3

برای جلوگیری از ...,♘a5 و ...,♘xb3، و ضمناً تدارک برای d4.

8...,o-o 9.h3

در اینجا امکان 9.d4 فوری هم وجود دارد. پس از

9.d4 ♗g4 10.♗e3 e×d4 11.c×d4 ♘a5 12.♗c2 ♘c4 13.♗c1 c5 14.b3 ♘a5 15.♘bd2 ♘c6

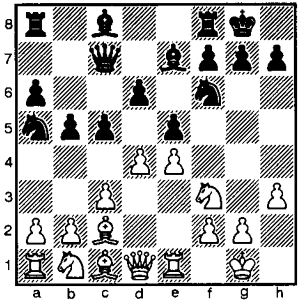
بازی سیاه خوب است. مثلاً

16.h3 ♗h5 17.d5 ♘d4 18.♗b2 ♘×c2

و وضع سیاه رضایت‌بخش است.

9...,♘a5 10.♗c2 c5 11.d4 ♕c7

(۴۸۴)



این پوزیسیون (نمودار ۴۸۴) که از شاخهٔ اصلی بازی اسپانیایی، موسوم به "واریاسیون بسته" حاصل شده است، قبلاً توسط چیگورین تجزیه و تحلیل شده بود.

در این پوزیسیون، سیاه از e5 دفاع کرده و بر مرکز سفید نیز فشار می‌آورد. اگر سفید با d5 مرکز را ببندد، سیاه با تدارک f5,... به فعالیت در جناح شاه روی می‌آورد. بررسیها و بازیهای استادان نشان داده که ایده‌های چیگورین هنوز هم اعتبار دارد. سیاه بازی خوبی با امکانات حملهٔ متقابل دارد.

حالا بحث خود را از پوزیسیون نمودار ۴۸۴ ادامه می‌دهیم و شاخه‌های احتمالی را بررسی می‌کنیم.

12.♘bd2

این رایجترین حرکت است. در صورت 12.a4 سیاه می‌تواند با 12...,♗b7 جواب دهد، یا

12.a4 b4 13.c×b4 c×b4 14.b3 ♗e6

و بعد از 15.d5, ♖fc8 سیاه بازی راحتی دارد.

نیز در صورت

12.d×e5 d×e5 13.♘bd2 c4

سیاه با مانور 14...,♘b7 و 15...,♘c5 پوزیسیون مطلوبی می‌یابد.

12...,♘c6

سیاه می‌خواهد سفید را مجبور کند که در مرکز تصمیم بگیرد: 13.d×e5 یا 13.d5. در این لحظه دیگر 13.♘f1 قابل بازی نیست زیرا سیاه با 13...,c×d4 پیاده می‌گیرد.

اما سیستم زیر برای سیاه قابل بازی است:

12...,c×d4 13.c×d4 ♘c6

سیاه ستون c را می‌گشاید تا در جواب حملهٔ سفید در جناح شاه، در جناح وزیر بازی داشته باشد. اما

14.♘b3!

در صورت

14.d5 ♘b4 15.♗b1 a5 16.a3 ♘a6

بازی متعادل است.

14...,a5 15.♗e3 a4 16.♘bd2

و چون پیاده‌های سیاه در اثر پیشروی ضعیف شده‌اند، وضع سفید بهتر می‌نماید. مثلاً

16...,a3 17.bₓa3 ♖ₓa3 18.♕c1!

و بعد 19.♕b2 (آرونین ـ لیسیتسین، لنینگراد، ۱۹۴۷). یا

16...,♗b7 17.♖c1 ♖fc8 18.♗b1 ♕b8 19.♘f1

(اسمیسلوف ـ رشفسکی، لاهه، ۱۹۴۸). یا

16...,♘b4 17.♗b1 ♗d7 (17...,a3 18.♕b3) 18.a3 ♘c6 19.♗d3 ♕b8 20.b4!

(بولسلافسکی ـ گولدنوف، لنینگراد، ۱۹۴۷).

که در هر سه ادامه وضع سفید بهتر است.

13.dₓe5

در اینجا 13.d5 هم بازی می‌شود. سفید مرکز را می‌بندد تا سیاه را در جناح وزیر فلج کند، و خودش با g4، ♔h2، و ♖g1 در جناح شاه حمله می‌کند. مثلاً

13.d5 ♘d8

حرکت 13...,♘a5 هم قابل بازی است:

13...,♘a5 14.b3 (14.a4 ♗d7!) ♗d7 15.♘f1 ♘b7 16.c4 bₓc4 17.bₓc4 ♖fb8

14.a4 ♖b8

حرکت 14...,b4 به علت 15.♘c4 خوب نیست.

15.c4 (15.aₓb5 aₓb5 16.c4 b4 17.♘f1 ♘e8 18.g4 g6 19.♘g3 ♘g7) ***♗d7!***

و امکانات طرفین متعادل است. در این شاخه سیاه نباید b4,... کند، چون جناح وزیر به نفع سفید بسته می‌شود.

13...,dxe5 14.♘f1

سفید فشار سیاه را در مرکز برطرف کرده و سعی می‌کند در جناح شاه حمله کند. او ♘e3 با فشار روی d5 و f5 را مدّ نظر دارد.

14...,♖d8

سیاه با طرح زیر نیز تعادل را برقرار می‌کند:

14...,♗e6 15.♘e3 ♖ad8 16.♕e2 g6

(اویوه ـ اسمیسلوف، مسکو، ۱۹۴۸).

15.♕e2 ♘h5

این ایدهٔ بلاوِنتس است. سیاه 16.♘e3 را با 16...,♘f4 جواب می‌دهد.

16.♘g5 ♘f4 17.♗xf4 exf4 18.♕h5 ♗xg5 19.♕xg5 ♕e5

و وضعیت متعادل است.

۴

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5 a6 4.♗a4 d6

این دفاع اصلاح شدهٔ اشتاینیتس است که کاملاً قابل بازی است و در آن سیاه امکانات خوبی دارد.

5.c3

در صورت 5.o-o، سیاه می‌تواند 5...,♗g4 بازی کند تا 6.c3 را با 6...,♕f6 جواب دهد.

در ادامهٔ

5.♗xc6+ bxc6 6.d4

سیاه با 6...,f6 پوزیسیون خود را در مرکز تقویت می‌کند و سپس با

حرکتهای g6,...، Nh6,...، Nf7,...، و Bg7,... یا Ne7,...، Ng6,... و Be7,... گسترش خود را تکمیل می‌کند. البته سفید آزادی عمل بیشتری دارد اما مواضع سیاه هم محکم است.

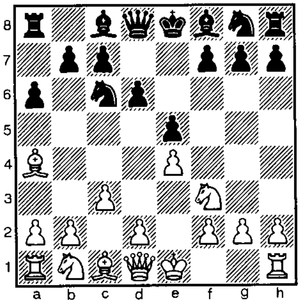
در صورت 5.c4 نیز می‌توان Bg4,...5 بازی کرد و از نقطهٔ ضعف d4 استفاده کرد. مثلاً

6.Nc3 Nf6 7.h3 Bxf3 8.Qxf3 Be7 9.d3 o-o 10.Be3 Nd7

و وضع سیاه خوب است (گولدنوف - یودوویچ، قهرمانی شوروی ۱۹۴۷).

بازی را از نمودار ۴۸۵ دنبال می‌کنیم.

(۴۸۵)



5...,Bd7

حرکت f5,...5 جالب است و کِرِس در یکی از بازیهای خود علیه اویوه در سال ۱۹۴۸ آن را بازی کرد.

6.d4 g6 7.o-o

در صورت

7.Bg5 f6 8.Be3 Nh6 9.o-o Bg7 10.h3 Nf7 11.Nbd2 o-o

پوزیسیون سیاه خوب است.

7...,Bg7 8.dxe5

در ادامهٔ

8.♖e1 ♘ge7 9.♗e3 o-o 10.♘bd2 h6 11.♗b3 ♔h7 12.dxe5 dxe5 13.♗c5 b6 14.♗a3 ♘a5

سیاه امکانات متقابل دارد (رائوزر ـ لِونفیش، قهرمانی شوروی، ۱۹۳۴).

8...,♘xe5

در صورت

8...,dxe5 9.♗g5 ♘ge7 10.♕d3 h6 11.♗e3 o-o 12.♗c5

سفید فعالتر است.

9.♘xe5 dxe5 10.f4

وضع سیاه ظاهراً خوب نیست و از لحاظ گسترش عقب است. اما در همین پوزیسیون، رومانوفسکی امکان کسب تعادل را یافته است:

10...,♗b5! 11.♗xb5+ axb5 12.♕b3 ♕d7 13.fxe5 ♗xe5 14.♘a3

در صورت 14.♗e3، سیاه 14...,♘f6 می‌کند و بعد تهدید 15...,♘g4 یا 15...,♗xh2+ دارد.

14...,c6

پوزیسیون متعادل است. سیاه با ♘f6,... و o-o,... گسترش خود را کامل می‌کند.

۵

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5 a6 4.♗a4 ♘f6 5.o-o ♘xe4

این واریاسیون "باز" در بازی اسپانیایی است. بازی ترکیبی بغرنج و جالبی در پیش است.

6.d4

در ادامهٔ 6.♖e1 ,♘c5 ,7.♘xe5 ,♗e7 تعادل برقرار است.

6...,b5 7.♗b3

ادامهٔ 7.d5 ,bxa4 ,8.dxc6 ,d6 ,9.♖e1 ,♘f6 خطری برای سیاه ندارد.

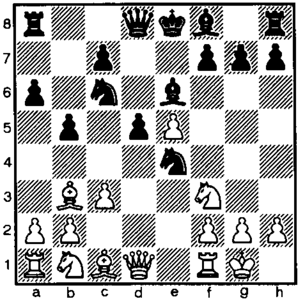
7...,d5

حرکت 7...,exd4 جالب نیست، زیرا پس از

8.♖e1 d5 9.♘c3 ♗e6 10.♗xd5 ♗xd5 11.♘xe4

ابتکار بازی در دست سفید می‌افتد.

(۴۸۶)



8.dxe5 ♗e6 9.c3

در اینجا حرکت 9.♕e2 نیز خوب است (در بازی شمارهٔ ۲، فصل ۱۲ بررسی می‌کنیم).

در نمودار ۴۸۶، دو ادامه برای سیاه وجود دارد: یکی 9...,♗e7 و دیگری 9...,♗c5. ابتدا 9...,♗c5 را بررسی می‌کنیم و بعد می‌پردازیم به 9...,♗e7 که شاخهٔ اصلی است.

9...,♗c5 10.♘bd2 o-o 11.♗c2 f5 (11...,♘xd2 12.♕xd2 f6 13.exf6 ♕xf6 14.♕d3 g6 15.♗h6 ♖fe8

16.♖ae1) *12.♘b3 ♗b6 13.♘bd4 ♘xd4 14.♘xd4 ♗xd4 15.cxd4 f4 16.f3 ♘g3*

و در این پوزیسیون جالب، طرفین امکانات جالبی دارند، هر چند که در تحلیل نهایی شاید سفید برتری داشته باشد. در جریان رویارویی رادیویی امریکا ـ شوروی (۱۹۴۵) اسمیسلوف با مهرهٔ سفید بر رشفسکی غلبه کرد.

حالا شاخهٔ اصلی را بعد از نمودار ۴۸۶ پی می‌گیریم.

9...,♗e7 10.♘bd2 o-o

در صورت

10...,♘xd2 11.♗xd2 ♘a5 12.♘d4

سفید با f4 و f5 ابتکار عمل را به دست می‌گیرد.

11.♕e2

در صورت 11.♗c2، ادامهٔ

11...,♘c5 12.♘d4 ♘xe5 13.♕h5

غلط است زیرا سفید امکانات تهاجمی خطرناکی دارد. حرکت درست 11...,♘xd2 است تا تعادل برقرار شود.

11...,♘c5

در صورت 11...,♗f5، سفید با 12.♖d1 جواب می‌دهد که حرکت بسیار نیرومندی است.

12.♘d4 ♘xb3

اگر سیاه 12...,♕d7 کند، سفید با 13.♗c2 جواب می‌دهد که با تهدیدهای خطرناک همراه است.

13.♘2xb3

جواب ♘x c6 .13 را سیاه با ♘x c1 ,...13 می‌دهد.

13...,♕d7 14.♘x c6 ♕x c6 15.♗e3

این بازی باتوینیک ـ اسمیسلوف (لنینگراد، ۱۹۳۴) بوده است. سفید برتری پوزیسیونی مختصری دارد. خانهٔ c5 ضعیف است. بعد از

15...,♗f5 16.♖fd1 ♖fd8

سفید می‌تواند 17.f3 کند و بعد وزیر خود را به f2 انتقال دهد و نهایتاً حرکت ♗c5 را انجام دهد.

بازی مرکزی

حرکتهای اولیه عبارتند از:

1.e4 e5 2.d4 exd4 3.♕xd4

سفید وزیر خود را زود هنگام وارد صحنه کرده است. سیاه می‌تواند به راحتی گسترش خود را تکمیل کند. حرکت ♗c4 .3 ممکن است بازی را به "گامبی مرکزی" تبدیل کند. در صورت 3.c3,dxc3 نیز ممکن است "گامبی اسکاندیناوی یا شمالی" حاصل شود. این گشایشها را بعداً بررسی می‌کنیم.

3...,♘c6 4.♕e3 ♘f6 5.♘c3

ادامهٔ ♗e6 , +7.exd6 ,d5 ,6.♕e4 ,♘g4 , 5.e5 عجولانه است، زیرا سیاه تمام سوارهای خود راگسترش می‌دهد اما سوارهای سفید در خانهٔ اولیه‌شان مانده‌اند. مثلاً

8.dxc7 ♕d1+ 9.♔xd1 ♘xf2+ 10.♔e1 ♘xe4

و سیاه ابتکار عمل دارد (پیادهٔ c7 را نیز می‌گیرد).

5...,♗b4 6.♗d2 o-o 7.o-o-o ♖e8

سیاه پوزیسیون خوبی دارد و می‌خواهد d5,... کند.

گامبی مرکزی

پس از حرکتهای

1.e4 e5 2.d4 exd4 3.♗c4

سیاه باید با دفاع دقیق، ابتکار عمل سفید را خنثی کند. در صورت 3.♘f3، سیاه می‌توانست با 3...,♘c6 بازی را به "بازی اسکاتلندی" تبدیل کند.

3...,♗b4+

حرکت 3...,♘c6 نیز خوب است. در این صورت، پس از 4.♘f3 بازی به گامبی اسکاتلندی یا دفاع دو اسب تبدیل می‌شود.

4.c3 dxc3 5.bxc3

در ادامهٔ

5.♗xf7+ ♔xf7 6.♕b3+ d5 7.♕xb4 cxb2 8.♗xb2 ♘f6 9.e5 ♖e8

وضع سیاه خوب است.

5...,♕f6 6.♘e2

ادامهٔ

6.cxb4 ♕xa1 7.♕b3

به علت

7...,d5! 8.♗xd5 ♗e6 9.♗xe6 fxe6 10.♕xe6+ ♘e7

خوب نیست. مثلاً

11.♕b3 ♘bc6 12.♘e2 o-o-o 13.o-o ♘d4 14.♘xd4 ♕xd4

و سیاه برتری دارد (چوموف ـ اوروسوف، ۱۸۵۸).

6...,♗c5 7.o-o d6 8.♘f4 ♘e7

سفید به ازای پیاده جبران کافی ندارد.

گامبی دانمارکی

حرکتهای اولیه عبارتند از

1.e4 e5 2.d4 exd4 3.c3 dxc3

حرکت 3...,d3 هم قابل بازی است. مثلاً

4.♗xd3 ♗c5 5.♘f3 d6 6.♕c2 ♘c6

و بازی متعادل است.

4.♗c4 cxb2

ادامهٔ زیر نیز قابل بازی است:

4...,♘f6 5.♘xc3 ♘c6 6.♘f3

و طرفین امکانات متعادل دارند.

5.♗xb2

سفید دو پیاده قربانی داده و فیلهای خود را در موضع تهاجمی نشانده است. اما با دفاع صحیحِ سیاه، سفید به چیزی نمی‌رسد.

5...,d5

در همین وضعیت، چیگورین در یکی از بازیهای خود با مهرهٔ سیاه چنین ادامه داد:

5...,♕e7 6.♘c3 c6 7.♕c2 d6

و توانست مرکز را با پیاده‌ها کنترل کند.

اما در ادامهٔ **5...,d5**، سیاه قربانیها را پس می‌دهد و پوزیسیون مناسبی پیدا می‌کند.

6.♗xd5

در صورت ♘f6 , 6.exd5، حملهٔ سفید را می‌توان دفع کرد.

6...,♘f6 7.♗xf7+ ♔xf7 8.♕xd8 ♗b4+ 9.♕d2 ♗xd2+ 10.♘xd2 ♖e8

و پوزیسیون سیاه بدتر از سفید نیست.

بازی انگلیسی

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.c3

سفید می‌خواهد مرکز پیاده‌ای نیرومندی به وجود آورد، اما بهترین خانهٔ گسترش اسب b1 را اشغال می‌کند. استراتژی سفید کُند است و سیاه می‌تواند بازی خوبی کسب کند.

3...,d5

این فعالترین پاسخ سیاه است. البته ادامهٔ زیر نیز قابل بازی است:

3...,♘f6 4.d4 ♘xe4 5.d5 ♘b8 6.♗d3 ♘c5 7.♘xe5 ♘xd3 8.♘xd3 ♗e7 9.o-o o-o 10.♕f3

سفید می‌خواهد فیل c8 را محدود نگه دارد.

10...,d6 11.♘d2 ♘d7 12.♖e1 ♘f6 13.h3

سفید راحتی عمل بیشتری دارد، اما سیاه هم نقطهٔ ضعفی ندارد.

4.♕a4

در صورت

4.e×d5 ♕×d5 5.d4 ♗f5

سیاه برتری می‌یابد. در ضمن، بعد از

4.♗b5 d×e4 5.♘×e5 ♕d5 6.♕a4 ♘e7 7.f4 ♗d7! 8.♘×d7 ♔×d7 9.♗c4 (9.o-o? ♘f5! 10. ~ ♗c5+ 11.~ ♘g3+) ♕f5 10.o-o ♖d8

نیز برتری با سیاه است.

4...,♗d7

در اینجا نیز 4...,♘f6 قابل بازی است. مثلاً

4...,♘f6 5.♘×e5 ♗d6! 6.♘×c6 b×c6 7.♕×c6+ ♗d7 8.♕a6 d×e4

و سفید در گسترش عقب می‌افتد. ادامهٔ زیر برای سفید بهتر است:

7.d3 o-o 8.♗g5 h6 9.♗×f6 ♕×f6 10.♗e2 ♕g5

اما باز هم سیاه بازی خوبی دارد.

5.e×d5 ♘d4 6.♕d1 ♘×f3+ 7.♕×f3 f5 8.d4

ادامهٔ 9.d3, ♗d6, ♗c4 .8 قابل بازی است.

8...,e4 9.♕d1 ♘f6

سیاه به ازای پیاده‌ای که قربانی داده است پوزیسیون فعال و امکانات حمله دارد.

بازی اسکاتلندی

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.d4

سفید می‌خواهد که فوراً خانه‌های مرکزی را تصرف کند. اما این فعالیت

بدون تدارک کافی است و سیاه می‌تواند به سرعت واکنش نشان دهد.

3...,exd4 4.♘xd4

حرکت 4.♗c4 به "گامبی اسکاتلندی" تبدیل می‌شود که اگر سیاه با 4...,♘f6 جواب دهد (مطمئن‌ترین جواب) بازی به "دفاع دو اسب" تبدیل می‌شود. حرکت 4...,♗b4+ خوب نیست. زیرا

5.c3 dxc3 6.o-o cxb2 7.♗xb2 ♘f6 8.e5

و سفید حملهٔ شدید به دست می‌آورد.

حرکت 4...,♗c5، پس از

5.o-o ♘f6 6.e5

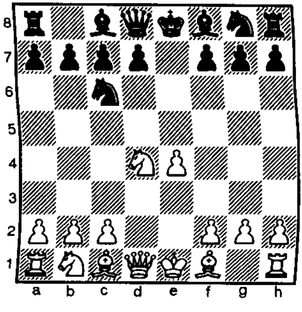
به حملهٔ "لانگه" می‌انجامد. ادامهٔ

4...,♗c5 5.♘g5 ♘h6 6.♘xf7 ♘xf7 7.♗xf7+ ♔xf7 8.♕h5+ g6 9.♕xc5

به دلیل !9...,d5 و بعد +...,♖e8 خوب نیست.

بازی را از نمودار ۴۸۷ پی می‌گیریم.

(۴۸۷)



4...,♘f6

سیاه فوراً به e4 حمله می‌کند. این سیستم را اولین بار اشمیت، شطرنجباز مسکوی، در سال ۱۸٦۵ ارائه داد. حرکت 4...,♗c5 هم قابل بازی است.

5.♘c3

ادامهٔ

5.e5 ♘xe5! 6.♕e2 ♕e7 7.♘f5 ♕b4+ 8.♘c3 d6

به وضعیتی می‌انجامد که در آن سفید به ازای پیاده جبران کافی ندارد.

5...,♗b4 6.♘xc6

حرکت 6.♗g5 به دلیل 6...,h6 خوب نیست. زیرا سفید ناچار به تعویض در f6 می‌شود، وگرنه

7.♗h4 g5 8.♘xc6 bxc6 9.♗g3 ♘xe4
10.♕d4 ♗xc3+ 11.bxc3 o-o

و سیاه پیاده جلو می‌افتد.

6...,bxc6 7.♗d3 d5!

مبارزهٔ فعالانه برای کنترل مرکز.

8.exd5

حرکت 8.e5 خطری نداشت. مثلاً

8.e5 ♘g4 9.o-o o-o 10.♗f4 f6

و پوزیسیون سیاه خوب است.

8...,cxd5 9.o-o o-o 10.♗g5 ♗e6 11.♕f3

ادامهٔ

11.♗xf6 ♕xf6 12.♕h5 g6 13.♘xd5 ♕d8

ضعیف است.

11...,♗e7 12.♖ae1 ♖b8 13.♘d1 c5

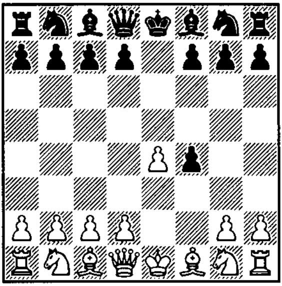
و حالا به نظر کرِس، که این گشایش را بسیار بررسی کرده است، سیاه مشکلی ندارد.

گامبی شاه

1.e4 e5 2.f4

بعد از این حرکت، انواع واریاسیونهای جالب ایجاد می‌شود. سفید با قربانی کردن پیاده می‌خواهد مرکز را تصرف کند و با گسترش هر چه سریعتر سوارها دست به حمله در خطوط باز بزند. دفاع مطمئن برای سیاه این است که گامبی را بپذیرد و در فرصت مناسب، برای گسترش بهتر سوارهای خود، پس بدهد. چیگورین از استادان مسلّم گامبی شاه بود. برونشتاین نیز با موفقیت از گامبی شاه سود برده است.

(۴۸۸)



2...,e×f4

حالا از نمودار ۴۸۸ دو شاخهٔ 3.♘f3 و 3.♗c4 را بررسی می‌کنیم.

۱

3.♘f3

شاخه‌هایی که بعد از این حرکت پدید آیند "گامبی اسب" خوانده می‌شوند.

3...,♘f6

یک ادامهٔ خوب دیگر این است:

3...,d5 4.e×d5 ♘f6 5.c4 c6 6.d4 c×d5 7.♗×f4 ♗b4+ 8.♘c3 o-o

و سیاه پوزیسیون مطمئنی دارد.

در گذشته، بعد از 3.♘f3 بیشتر 3...,g5 بازی می‌کردند. البته این شاخه خطرناک است و سیاه باید تسلط تئوریک کافی بر شاخه‌های گوناگون آن داشته باشد.

4.e5

در صورت 4.♘c3,d5 سیاه مشکلی ندارد.

4...,♘h5 5.d4

بعد از
5.♗e2 g5 6.o-o ♖g8 7.d4 d5 8.♕d3 ♖g6 9.♘h4 ♖h6

پوزیسیون سیاه مناسب است.

5...,d5 6.c4 ♘c6 7.cxd5 ♕xd5 8.♘c3 ♗b4

وضع سیاه خوب است. بازی رتی - نیولم (۱۹۱۲) چنین ادامه یافت:
9.♔f2 ♗xc3 10.bxc3 ♗g4 11.♗e2 o-o 12.♘g5 ♗xe2 13.♕xe2 f6

و طرفین امکانات متعادلی داشتند.

۲

3.♗c4

و این هم "گامبی فیل" خوانده می‌شود.

3...,♘f6

حرکت +3...,♕h4 جز اتلاف وقت ثمری ندارد، زیرا بعد از 4.♔f1 وزیر سیاه خیلی زود مجبور به عقب‌نشینی می‌شود. حرکت متن پیشنهاد یانیش است و مطمئن به نظر می‌رسد.

4.♘c3

سیاه در جواب 5.e5 حرکت 5...,d5 را در آستین دارد. سیاه در گامبی شاه باید جسورانه بازی کند و در گسترش عقب نماند.

4...,c6!

این هم پیشنهاد یانیش است.

5.♕f3 d5 6.e×d5 ♗d6

تعادل قوا برقرار شده، و سیاه گسترش مناسبی دارد. حالا اگر

7.d3 ♗g4 8.♕f2 o-o 9.♗×f4 ♖e8+ 10.♔f1 b5 11.♗b3 b4

سفید به دفاع می‌افتد.

گامبی شاه ناپذیرفته

1.e4 e5 2.f4 ♗c5

این ادامه برای کسب تعادل کافی می‌نماید.

3.♘f3 d6 4.♗c4 ♘c6 5.♘c3 ♘f6 6.d3 a6!

برای مقابله با تهدید ♘a4 و حفظ فیل سیاه رو.

7.f×e5 d×e5 8.♗g5 ♕d6 9.♗×f6 ♕×f6 10.♘d5 ♕d8

وضع سیاه مطمئن است. بعد از 11.♕d2 و 12.o-o-o برتری سفید ناچیز است.

گامبی متقابل فالکبیر

1.e4 e5 2.f4 d5

حرکتی حادّ برای به دست گرفتن ابتکار بازی از همان ابتداء.

3.e×d5

ادامهٔ 3.♘f3 ,d×e4 ,4.♘×e5 , ♗d6 خطری برای سیاه ندارد، و

بعد از

5.♕e2 ♘f6 6.d4 e×d3 7.♘×d3+ ♕e7 8.♘c3 ♗g4 9.♕×e7+ ♔×e7

به نظر چیگورین پوزیسیون سیاه رضایت‌بخش است.

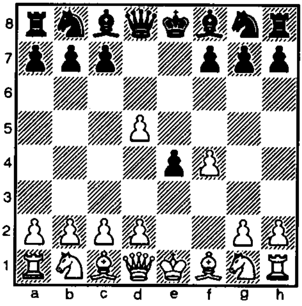
3...,e4

حرکت 3...,c6 را سفید باید با 4.♘c3 جواب دهد. (حرکت 4.d×c6 خوب نیست زیرا سیاه با 4...,♘×c6 5.d3 ♗c5 ابتکار عمل را به دست می‌گیرد.) مثلاً

4... c×d5 5.f×e5 d4 6.♘e4 ♕d5 7.♗d3 ♘c6 8.♕e2 ♘h6 9.♗c4 ♕a5 10.♘f3 ♗g4 11.♘d6+

و سفید برتری می‌یابد.

(۴۸۹)



بازی را از نمودار ۴۸۹ ادامه می‌دهیم.

4.d3 ♘f6 5.♘d2

این ایدهٔ هوشمندانهٔ کِرس است. حرکت 5.♘c3 به علت 5...,♗b4 خوب نیست.

5...,e×d3

در ادامهٔ

5...,♗f5 6.d×e4 ♘×e4 7.♕e2 ♕e7

(حرکت 7...,♗b4 جالب است اما هنوز به طور کامل بررسی نشده است).

8.♘f3 ♘d7 9.♘b3 o-o-o 10.♗e3 ♕b4+ 11.c3 ♕a4 12.♕b5

سفید وضع بهتری پیدا می‌کند.

6.♗xd3 ♘xd5

بعد از

6...♕xd5 7.♘gf3 ♗c5 8.♕e2+ ♕e6 9.♘e5 o-o 10.♘e4 ♘xe4 12.♕xe4 g6 13.b4

و 13.♗b2، سفید بازی خوبی دارد.

7.♘e4 ♗e7 8.♘f3 c6

در صورت 8...,♘d7 ,9.o-o ,c6 ,10.♔h1 ,♘7f6 ,11.♘e5 سفید خانه‌های مهم مرکز را در اختیار می‌گیرد.

9.o-o ♗g4 10.♕e1

و سفید پوزیسیون فعالی دارد.

بازی وینی

1.e4 e5 2.♘c3

این حرکت تهدید مستقیمی به وجود نمی‌آورد.

2...,♘f6

این رایجترین پاسخ است. در صورت 2...,♗c5، سفید می‌تواند حرکت فعالانهٔ 3.f4 را بازی کند. حرکت 2...,♘c6 نیز خوب است. مثلاً

2...,♘c6 3.♗c4 ♘f6 (3...,♗c5 4.♕g4!) *4.d3* (4.f4 ♘xe4 5.♘f3,♘d6!) *♗b4 5.♗g5* (5.♘e2 d5) ***h6***

6.♗xf6 ♗xc3+

در صورت 6...,♕xf6، سفید 7.♘e2 بازی می‌کند و بعد از قلعه رفتن تهدید ♘d5 را به وجود می‌آورد.

7.bxc3 ♕xf6 8.♘e2 d6 9.o-o g5 10.d4 h5

و بازی حادی در پیش است.

3.f4 d5

ادامهٔ

3...,exf4 4.e5 ♕e7 5.♕e2

به نفع سفید است.

4.fxe5 ♘xe4 5.♘f3

یک ادامهٔ جالب به قرار زیر است:

5.♕f3 ♘c6 6.♗b5

در صورت

6.♘xe4 ♘d4! 7.♕f4 dxe4 8.♗c4 ♗f5

سیاه بازی خوبی پیدا می‌کند. مثلاً

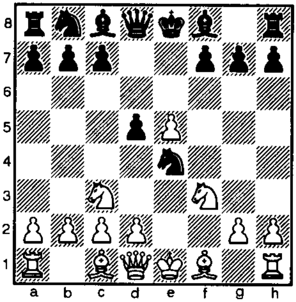
9.c3 g5 10.♗xf7+ ♔xf7 11.♕f2 e3! 12.♕f1 exd2+
13.♔d1 dxc1=♕+

و سفید باید بازی را واگذار کند (بوروخ ـ لیلیانتال، ۱۹۳۳).

6...,♘xc3 7.bxc3 ♕h4+ 8.g3 ♕e4+ 9.♕xe4 dxe4
10.♗xc6+ bxc6 11.♘e2 ♗e7

سیاه به ازای ضعف پیاده‌ها، برتری دو فیل دارد.

(۴۹۰)



برگردیم به ادامهٔ گشایش، بعد از نمودار ۴۹۰.

5...,♗e7 6.d3

به نظر کونستانتینوپولسکی، بعد از 6.d4 ♗b4 7.♕d3 c5 8.dxc5 ♘xc5 9.♕e3 ♘c6 10.♗b5 ♘e6 11.a3 ♗a5 12.b4 ♗b6

سیاه پوزیسیون فعالانه‌ای پیدا می‌کند.

6...,♘xc3 7.bxc3 o-o 8.d4

اگر سفید 8.♗e2 بازی کند، سیاه با

8...,c5 9.d4 ♘c6 10.o-o f6

بازی را به نفع خود پیچیده می‌کند.

8...,f6 9.♗d3 fxe5 10.♘xe5 ♗f5

و سیاه مشکلات گشایشی را حل کرده است.

گشایش فیل

1.e4 e5 2.♗c4

گشایش فیل به ندرت ایجاد می‌شود. معمولاً با تبدیل حرکتها، بازی به گشایشهای دیگری کشیده می‌شود.

2...,♘f6

این فعالترین جواب است. حرکتهای 2...,♗c5 و 2...,♘c6 نیز قابل

بازی است.

3.d4

در ادامهٔ

3.d3 ♘c6 4.♘c3 ♗b4

یا 4...,♗c5، و نیز در

3.d3 c6

به قصد d5,... سیاه مشکلی ندارد.

در صورت 3.♘f3 ,♘c6 "دفاع دو اسب" حاصل می‌شود، و در صورت 3.♘c3 "بازی وینی".

3...,e×d4 4.♘f3

جواب 4.e5 را سیاه با 4...,d5 می‌دهد، و 5.♗b5+ را با 5...,♗d7.

4...,♘c6

بازی به شاخه‌هایی از دفاع دو اسب تبدیل شد. ادامهٔ زیر نیز قابل بازی است:

4...,♘×e4 5.♕×d4 ♘f6 6.♗g5 ♗e7 7.♘c3 ♘c6 8.♕h4 d6 9.o-o-o ♗e6

و سیاه پوزیسیون محکمی دارد.

دفاع فیلیدور

1.e4 e5 2.♘f3 d6

نقص دفاع فیلیدور این است که راه خروج فیل سیاه رو بسته می‌شود.

3.d4 ♘d7

ادامهٔ 3...,e×d4 برتری خوبی به سفید می‌دهد. در صورت

3...,e×d4 4.♘×d4 ♘f6 5.♘c3 ♗e7 6.♗e2 o-o 7.o-o ♘c6 8.f4

پوزیسیون سیاه محدود است.

حرکت ♗g4 ,...3 سبب تسریع گسترش سفید می‌شود و حرکت بدی است (نگاه کنید به قسمت ۱۰-۳).

در شاخهٔ

3...,♘f6 4.d×e5 ♘×e4 5.♘bd2!

برتری مختصری نصیب سفید می‌شود (حرکت !♘bd2 .5 را سوکولسکی پیشنهاد کرده است). مثلاً

5...,♘×d2 6.♗×d2 d×e5 7.♗c4

با تهدید ♘g5 .8. و حالا

7...,♗e7 8.♘×e5 o-o 9.♕h5

به نفع سفید است.

بهتر است سیاه به ♘bd2 .5 با ♘c5 ,...5 جواب دهد، اما باز هم بعد از

6.♘c4 d5 7.♗g5!

سفید برتری کسب می‌کند.

4.♗c4 c6

در صورت ♘gf6 ,...4، سفید چنین ادامه می‌دهد:

5.d×e5 ♘×e5 6.♘×e5 d×e5 7.♗×f7+

حرکت ♗e7 ,...4 نیز خوب نیست، زیرا

5.d×e5 ♘×e5 6.♘×e5 d×e5 7.♕h5

5.o-o ♗e7

حرکت 5...,h6 غلط است، زیرا

6.dxe5 dxe5 7.♗xf7+ ♔xf7 8.♘xe5+ ♔e6 9.♘g6

و سفید حمله‌های شدیدی دارد.

6.dxe5 dxe5 7.♘g5! ♗xg5 8.♕h5 g6 9.♕xg5 ♕xg5 10.♗xg5

سفید هم پوزیسیون خوبی دارد و هم برتری دو فیل دارد.

گامبی لیتوانی

1.e4 e5 2.♘f3 f5

این گشایش را شطرنجبازان لیتوانی (ماتیسون، آپشنک و دیگران) طرح کرده‌اند، و از این رو، گامبی لیتوانی نامیده می‌شود. فعالیت سیاه زود هنگام است و با آنکه شطرنجبازان لیتوانی بررسیهای عدیده کرده‌اند و امکانات جالبی یافته‌اند، سفید با بازی صحیح می‌تواند برتری کسب کند.

3.♘xe5

ادامهٔ زیر نیز قابل بازی است:

3.exf5 e4 4.♘e5 ♘f6 5.♗e2 d6 6.♗h5+ ♔e7 7.♘f7 ♕e8 8.♘xh8 ♕xh5 (8...,♘xh5 9.g4 ♘f6 10.♘c3) 9.♕xh5 ♘xh5 10.g4 ♘f6 11.♖g1

و بازی جالب و حادّی پیش می‌آید.

3...,♕f6 4.♘c4

حرکت ***4.d4*** نیز خوب است. مثلاً

4.d4 d6 5.♘c4 f×e4 6.♘c3

(در اینجا نیمزوویچ ادامهٔ

6.♘e3 c6 7.c4

و بعد ♘c3 را توصیه می‌کند)

6...,♕g6 (6...,c6 7.♘×e4 ♕e6 8.♕e2 d5 9.♘ed6+ ♔d7 10.♘f7!) ***7.f3***

حرکت ♗f4 .7 و بعد ♘e3 .8 و ♗c4 .9 هم خوب است.

7...,e×f3 8.♕×f3 ♘c6 9.♗d3 ♕g4 10.♕e3+ ♗e7 11.o-o ♘f6 12.d5 ♘b4 13.♖f4 ♕d7 14.♘b6 a×b6 15.♖×b4

با امکانات متقابل.

4...,f×e4 5.♘c3 ♕g6 6.d3!

وضع سفید بهتر است. بازی اسمیسلوف ـ کامیشف (مسکو، ۱۹۴۴) چنین ادامه یافت:

6...,♗b4

ادامهٔ

6...,e×d3 7.♗×d3 ♕×g2 8.♕e2+ ♗e7 9.♗e4

برای سیاه خوب نیست، زیرا سفید به ازای پیاده حملهٔ شدید دارد.

7.♗d2 ♗×c3 8.♗×c3 d5 9.♘e5 ♕f5 10.d×e4 ♕×e4+ 11.♗e2 ♘f6 12.o-o c6 13.♗h5+ ♔f8 14.♖e1 ♕h4 15.♗g6 ♘a6 16.♕e2

سفید تهدیدهای مرگبار دارد.

بازی روسی

1.e4 e5 2.♘f3 ♘f6

سیاه به جای اینکه از e5 حمایت کند متقابلاً به e4 حمله می‌کند. این سیستم را پتروف و یانیش در اواسط قرن نوزدهم بررسی کردند.

در اینجا ابتدا شاخهٔ اصلی، یعنی 3.♘xe5 را بررسی می‌کنیم، سپس به بررسی شاخهٔ بعدی، یعنی 3.d4 می‌پردازیم.

۱

3.♘xe5 d6

ادامهٔ زیر برای سیاه خوب نیست:

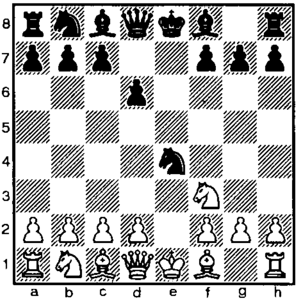
3...,♘xe4 4.♕e2 ♕e7 (4...,♘f6 5.♘c6+) 5.♕xe4 d6 6.d4 f6 7.♘c3 dxe5 8.♘d5 ♕d6 9.dxe5 fxe5 10.♗f4 ♘d7 11.o-o-o

و سفید برتری خوبی کسب می‌کند.

4.♘f3 ♘xe4

به نمودار ۴۹۱ توجه کنید.

(۴۹۱)



5.d4

در اینجا ادامهٔ مهمی وجود دارد که بررسی می‌کنیم:

5.♕e2

سفید می‌خواهد برتری مختصری کسب کند.

5...,♕e7 6.d3 ♘f6

در صورت

6..., ♘c5 7.♘c3 ♗g4 8.♘d5

وضع سفید کمی بهتر است.

7.♗g5 ♗e6

در ادامهٔ

7..., ♕xe2+ 8.♗xe2 ♗e7 9.♘c3 ♘c6 10.♘b5 ♔d8 11.o-o-o a6 12.♘c3 ♖e8

یا

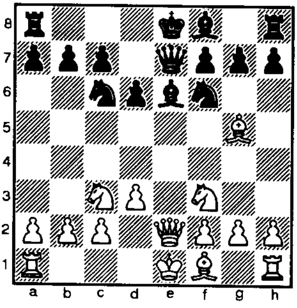
9.♘c3 h6 10.♗h4 ♘c6 11.♘b5 ♔d8 12.o-o-o ♘d5 13.♗g3 a6 14.♘bd4 ♘xd4 15.♘xd4 ♗f6 16.♘b3 ♗e6

مشکل بتوان گفت که سفید برتری دارد.

8.♘c3 ♘c6

حالا به پوزیسیون نمودار ۴۹۲ می‌رسیم.

(۴۹۲)



9.o-o-o o-o-o 10.d4 d5 11.♘e5 ♕e8

و حـالا، در صـورت 12.♕f3، سیاه ترکیب جالبی در اختیار دارد:

12.♕f3 ♘xe5 13.dxe5 ♗g4 14.♕g3 ♗xd1 15.exf6 gxf6 16.♗xf6 ♗h5 17.♕h3+ ♕e6! 18.♕xe6+ fxe6

19.Bxh8 Bh6+

و سیاه وضع خوبی دارد.

در نمودار ۴۹۲، ادامهٔ زیر برای سفید فعالانه‌تر است:

9.Ne4 d5 10.Nxf6+ gxf6 11.Be3 o-o-o 12.d4 Bf5 13.c3 Rg8 14.Nh4 Bg4 15.f3 Re8 16.Kf2 Bd7

و سیاه ضعف پیاده‌ای دارد.

برگردیم به نمودار ۴۹۱ و حرکت **5.d4**.

5...,d5 6.Bd3 Be7

این حرکت مطمئن‌تر از 6...,Bf5 یا 6...,Bd6 است.

7.o-o Nc6

این روش دفاعی را یانیش ابداع کرده است.

8.Re1

در صورت 8.c4، بهترین پاسخ سیاه 8...,Nf6 است. مثلاً

9.Nc3 o-o 10.Be3 dxc4 11.Bxc4 Bg4 12.Be2 Qd7

یا

9.c5 o-o 10.Bb5 Nb8 11.Ne5 c6 12.Bd3 b6

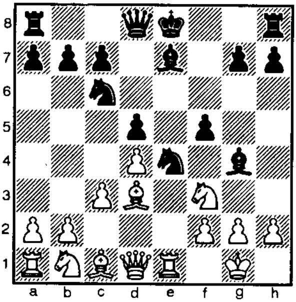
و سفید فشاری ندارد.

8...,Bg4 9.c3

در ادامهٔ زیر، سفید به هیچ مزیتی دست نمی‌یابد:

9.Bxe4 dxe4 10.Rxe4 Bxf3 11.gxf3 (11.Qxf3 Nxd4) f5

(۴۹۳)



و حالا در صورت 12.♖f4?، سیاه با 12...,o-o نشان می‌دهد که رخ سفید در f4 جای نامناسبی دارد.

9...,f5!

تجربه نشان داده که این پوزیسیون (نمودار ۴۹۳) برای سیاه مناسب است.

حالا پوزیسیون نمودار ۴۹۳ را بررسی می‌کنیم. مثلاً

10.♕b3 o-o 11.♕xb7

در صورت

11.♗f4 ♗xf3 12.gxf3 ♘g5 13.♔g2 ♕d7 14.♕c2 ♘e6 15.♗c1 ♗d6

پوزیسیون سیاه کاملاً فعال می‌شود.

11...,♖f6 12.♕b3

تهدید سیاه 12...,♖b8 و 13...,♘xd4 بود.

12...,♖b8 13.♕c2 ♖g6 14.♗e2 ♗d6

سیاه در جناح شاه حملهٔ خوبی دارد و این ابتکار عمل کاملاً به یک پیاده می‌ارزد.

در نمودار ۴۹۳، یک ادامهٔ ممکن دیگر چنین است:

10.c4 ♗h4! 11.♗e3

در صورت

11.♗xe4 dxe4 12.d5 ♘e5 13.♕a4+ b5! 14.♕xb5+ c6 15.dxc6 ♘xf3+ 16.gxf3 ♗xf2+ 17.♔xf2 ♕h4+ 18.♔f1 o-o

سیاه حمله دارد و مثلاً بعد از

19.fxg4 ♕h3+

سیاه حداقل کیش دائم دارد.

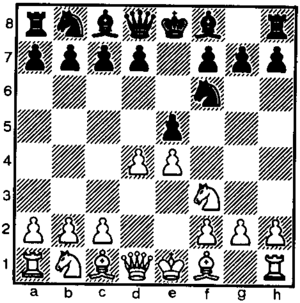
11...,o-o 12.cxd5 ♘b4

و سیاه بازی خوبی در پیش دارد.

۲

1.e4 e5 2.♘f3 ♘f6 3.d4

(۴۹۴)



در صورت

3.♗c4 ♘xe4!

سیاه به سهولت به تساوی می‌رسد. مثلاً

4.♘xe5 d5! 5.♕e2 ♗e6

اما در ادامهٔ متن، سیاه باید خیلی دقیق بازی کند.

بازی را از نمودار ۴۹۴ دنبال می‌کنیم:

3...,exd4 4.e5 ♘e4 5.♕xd4 d5 6.exd6 ♘xd6 7.♗g5

در ادامهٔ

7.♗d3 ♘c6 8.♕f4 ♗e7 9.o-o ♗e6 10.♘c3 o-o

بازی سیاه خوب است.

7...,♘c6!

این ادامهٔ زیرکانه را لِونفیش پیشنهاد کرده است.

8.♕e3+

در صورت

8.♗xd8 ♘xd4 9.♘xd4 ♔xd8

سیاه پوزیسیون مطمئنی با برتری دو فیل دارد. ادامهٔ زیر نیز سودی برای سفید ندارد:

8.♕c3 f6 9.♗f4 ♕e7+ 10.♗e2 ♗e6 11.♘bd2 o-o-o 12.o-o ♕f7

و سیاه بازی فعالانه‌ای کسب می‌کند.

8...,♗e7 9.♗xe7 ♕xe7 10.♕xe7+ ♘xe7 11.♘c3 ♗g4 12.♗e2 o-o-o 13.o-o-o ♖he8

با امکانات متقابل برای طرفین.

۱۰-۶. گشایشهای نیمه‌باز

گشایشهایی که سیاه در جواب 1.e4، حرکتی غیر از 1...,e5 بازی کند، گشایشهای نیمه‌باز خوانده می‌شوند. در این گشایشها سیاه از مرکز غفلت نمی‌کند بلکه بعد از اینکه سفید مرکز را اشغال کرد به آن حمله می‌کند. در این استراتژی، سفید در ابتدا برتری مختصری می‌یابد یا وضع راحت‌تری دارد. در نتیجه، سفید سعی می‌کند بازی را بازتر کند تا از این آزادی عملِ بیشتر بهره بگیرد. سیاه می‌کوشد از باز شدن بازی جلوگیری کند و به تکمیل گسترش بپردازد.

دفاع فرانسوی

1.e4 e6

سیاه آمادهٔ d5,... می‌شود و می‌خواهد پوزیسیون پایداری در مرکز کسب کند. نقص این گشایش، محدود شدن فیل c8 است.

دفاع فرانسوی عموماً به بازی حاد و پیچیده‌ای می‌انجامد. باتوینیک و دیگر استادان روس ایده‌های باارزشی در تئوری دفاع فرانسوی ارائه داده‌اند و در عمل نیز ایده‌های جالبی را به‌کار برده‌اند.

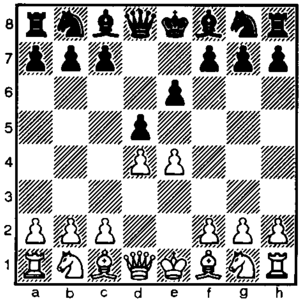
2.d4

در اینجا لازم است از شاخهٔ چیگورین یاد کنیم:

2.♕e2 ♗e7 3.b3 d5 4.♗b2 ♗f6 5.e5 ♗e7 6.♕g4 ♗f8 7.♘h3 c5 8.f4 ♘c6 9.a3 ♘h6

با امکانات متقابل (چیگورین - تاراش، ۱۸۹۳).

(۴۹۵)



2...,d5

در این پوزیسیون (نمودار ۴۹۵)، سه امکان اصلی برای سفید وجود دارد: یکی 3.♘c3، دیگر 3.e5 و بالاخره 3.♘d2. در حالت اول، پس از 3...,♘c3، سیاه امکان 3...,♘f6 و 3...,♗b4 را دارد. تمامی این شاخه‌ها را بررسی می‌کنیم.

۱

3.♘c3

در صورت

3.♗d3 dxe4 4.♗xe4 ♘f6 5.♗d3 c5 (5...,♕xd4?? 6.♗b5+)

سیاه به سرعت گسترش خود را تکمیل می‌کند.

3...,♘f6

این واریاسیون اصلی و قدیمی دفاع فرانسوی است. امروزه 3...,♗b4 بیشتر بازی می‌شود (که به آن خواهیم پرداخت).

4.♗g5

در صورت

4.e5 ♘fd7

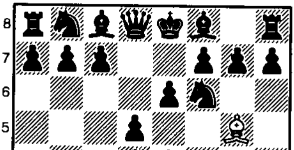
سیاه با c5,... به مرکز سفید حمله می‌کند. مثلاً

5.♕g4 c5 6.♘f3 ♘c6 7.dxc5 f5!

این حرکت قوی را فلور در سال ۱۹۳۱ در برابر اشتولتس بازی کرد.

8.exf6 ♘xf6 9.♕g3 ♗xc5

(۴۹۶)



و حالا سیاه با 10...,o-o وضع بهتری پیدا می‌کند. ادامهٔ

10.♕xg7 ♖g8 11.♕h6 ♗xf2+

بد است.

گشایش را از نمودار ۴۹۶ پی می‌گیریم.

4...,♗e7

در ادامهٔ زیر، پس از چند تعویض، سفید برتری می‌یابد:

4...,dxe4 5.♘xe4 ♗e7 6.♗xf6 ♗xf6 7.♘f3 ♘d7 8.c3 o-o 9.♕c2 e5 10.o-o-o exd4 11.♘xd4 ♕e7 12.♗d3

(یودوویچ ـ ایلین ژنفسکی، مسکو ۱۹۳۱).

اما حرکت 4...,♗b4 قابل بازی است که در قسمت ۲ بررسی می‌کنیم.

5.e5 ♘fd7

ادامهٔ زیر جالب نیست:

5...,♘e4 6.♘xe4 ♗xg5 (6...,dxe4 7.♗xe7 ♕xe7 8.♕e2) 7.♘xg5 ♕xg5 8.g3 c5 9.c3 ♘c6 10.f4 ♕e7 11.♘f3

و سفید امکانات حمله کسب می‌کند.

6.♗xe7

حرکت ***6.h4*** که به حملهٔ شاتار معروف است سبب بغرنجیهای جالبی می‌شود. در این صورت، ادامهٔ زیر به ضرر سیاه است:

6.h4 ♗xg5 7.hxg5 ♕xg5 8.♘h3 ♕e7 9.♕g4

و سفید حملهٔ خطرناکی می‌یابد. شاید 6...,c5 یا 6...,f6 بهتر باشد، هر چند که باز هم بازی حالت ترکیبی دارد. مثلاً

6...,f6 7.♕h5+

در صورت 7.exf6 ,♘xf6 سیاه مشکل گسترشی ندارد. در صورت 7.♗d3 که توصیهٔ آلخین است، سیاه باید با !7...,c5 جواب دهد و بازی متقابل مناسبی کسب کند و مرکز سفید را هدف قرار دهد. در صورت 7.♗d3، پاسخ 7...,fxg5 غلط است. مثلاً

8.♕h5+ g6 9.♗xg6+ hxg6 10.♕xh8+ ♘f8 11.hxg5 ♗xg5 12.♖h7

و شاه سیاه در معرض خطر است.

7...,g6 8.exf6! ♘xf6

در صورت 8...,gxh5، سفید بعد از 9.fxe7 آخر بازی بهتری کسب می‌کند.

9.♕e2 c5

با بازی پیچیده.

6...,♕xe7 7.f4

سفید برتری پوزیسیونی جزئی اما دراز مدت کسب می‌کند. سفید می‌خواهد در جواب c5,... در خانهٔ c5 تعویض کند و خانهٔ d4 را پایگاه اسب خود قرار دهد. در ضمن، گسترش فیل c8 برای سیاه چندان آسان نیست.

7...,o-o

سیاه آمادهٔ c5,... می‌شود. قبلاً برای جلوگیری از ♘b5، حرکت 7...,a6 را بازی می‌کردند، اما این حرکت لازم نیست و گرهی از کار سیاه نمی‌گشاید. مثلاً

7...,a6 8.♘f3 c5 9.dxc5 ♕xc5 10.♕d4! ♘c6 11.♕xc5 ♘xc5 12.♗d3 ♔e7 13.♔d2

با ایدهٔ ♘e2 و ♘d4 که به برتری سفید ختم می‌شود (کونستانتینوپولسکی - لیلیانتال، ۱۹۳۶).

یا

7...,a6 8.♘f3 b5 9.♗d3 c5 10.dxc5 ♕xc5 11.♕d2

♘c6 12.a3 ♗b7 13.♕f2 ♖c8 14.♘e2 ♕xf2+ 15.♔xf2 ♘c5 16.♘ed4

رائوزر ـ لیلیانتال (قهرمانی شوروی، ۱۹۳۷). و چون فیل b7 آینده‌ای نداشت، سیاه بازی را از دست داد.

8.♘f3 c5 9.dxc5

ادامهٔ زیر فایده‌ای ندارد:

9.♘b5 a6 10.♘d6 (10.♘c7? ♖a7) f6

زیرا مرکز سفید به خطر می‌افتد.

9...,♘xc5 10.♗d3

پوزیسیون سفید بهتر است و پس از ♘e2 خانهٔ d4 را تقویت می‌کند.

۲

در نمودار ۴۹۶، سیاه امکان 4...,♗b4 دارد.

4...,♗b4

این شاخهٔ حادّ و پیچیده‌ای است. سیاه صرفاً دفاع نمی‌کند.با آچمز کردن اسب سفید به خانهٔ e4 حمله می‌کند. حالا سفید باید تکلیف مرکز را روشن کند. یا 5.e5، یا مثلاً 5.exd5 کند و تنش مرکز را برطرف کند، یا با 5.♘e2 مرکز را حفظ کند.

5.e5

در صورت *5.exd5*، ادامهٔ زیر برای سیاه خوب نیست:

5.exd5 exd5 6.♕f3 ♗e7 7.♗xf6 ♗xf6 8.♘xd5 ♗xd4 9.♕e4+

بلکه سیاه باید چنین بازی کند:

5.e×d5 ♕×d5 6.♗×f6 g×f6 7.♕d2 ♕a5 8.♘ge2 ♘d7 9.a3 ♘b6 10.♖d1 ♗e7 11.♘g3 ♗d7

و برتری دو فیل سیاه، ضعف پیاده‌ای او را جبران می‌کند.

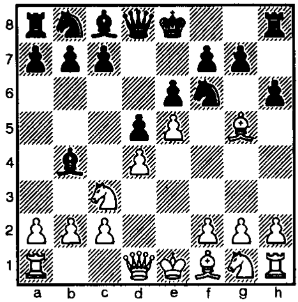
در صورت

5.♘e2 d×e4 6.a3 ♗e7 7.♗×f6 ♗×f6 8.♘×e4 o-o 9.♕d3 e5 10.o-o-o e×d4 11.♘×d4 ♗×d4 12.♕×d4 ♕×d4 13.♖×d4 ♘c6

سیاه به تعادل می‌رسد.

5...,h6

(۴۹۷)



در این پوزیسیون (نمودار ۴۹۷)، یک ادامهٔ جالب وجود دارد که چیگورین پیشنهاد کرده است:

6.e×f6 h×g5 7.f×g7 ♖g8 8.h4 g×h4

در صورت 8...,♖×g7، سفید با 9.h5 پیادهٔ روندهٔ نیرومندی ایجاد می‌کند.

9.♕h5

بعد از

9.♕g4 ♕f6 10.♖×h4 ♕×g7 (10...,♖×g7 11.♖h8+ ♗f8 12.♘×d5!) 11.♕×g7 ♖×g7 12.♖h8+ ♗f8 13.o-o-o c6 14.♘e2 ♘d7

طرفین امکانات متقابل دارند.

9...,♕f6 10.♖xh4 ♕xg7 11.o-o-o ♗d7

و پوزیسیون متعادل است.

برگردیم به نمودار ۴۹۷. ادامهٔ اصلی برای سفید این است:

6.♗d2

و حالا

6...,♗xc3

در صورت 6...,♘fd7، حرکت 7.♕g4 سیاه را به مخمصه می‌اندازد.

7.bxc3

ادامهٔ زیر

7.♗xc3 ♘e4 8.♗b4 c5! 9.dxc5 ♘xf2 10.♔xf2 ♕h4+

برای سیاه خوب است.

7...,♘e4 8.♕g4

حرکت جالب 8.♗c1 زیاد روشن نیست. سفید یک پیاده قربانی می‌کند تا فیل سیاه رو خود را حفظ کند. احتمالاً در این حالت، بهترین جواب سیاه 8...,c5 است.

8...,g6 9.♗d3 ♘xd2 10.♔xd2 c5

این پوزیسیون بارها در مسابقات بازی شده است. طرفین امکانات متقابل تهاجمی دارند.

۳

1.e4 e6 2.d4 d5 3.♘c3 ♗b4

این حرکت فعالانه مورد علاقهٔ میخائیل باتوینیک بود. سیاه در صدد بازی متقابل و فعالانه است و به e4 حمله می‌کند.

4.e5

ادامهٔ زیر خطری برای سیاه ندارد:

4.e×d5 e×d5 5.♗d3 ♘c6 6.♘e2 ♘ge7 7.o-o ♗f5

و در این حالت، بازی رابینوویچ - یودوویچ (قهرمانی شوروی، ۱۹۳۴) چنین ادامه یافت:

8.♘g3 ♗×d3 9.♕×d3 ♕d7 10.♗f4 o-o 11.♖ad1 ♖fe8 12.h3 ♗d6

و وضع سیاه بهتر شد.

اما در ادامهٔ

4.♘e2 d×e4 5.a3 ♗×c3+ 6.♘×c3

سیاه نباید با 6...,f5 پیاده را حفظ کند، زیرا

6...,f5 7.f3 e×f3 8.♕×f3

و سفید با گسترش بهتر امکان حملهٔ شدید دارد. کان دفاع صحیح را این طور می‌داند:

6...,♘c6 7.♗b5 ♘e7 8.o-o

در صورت

8.♘×e4 ♕d5 9.♕d3 f5

سیاه g2 را می‌گیرد.

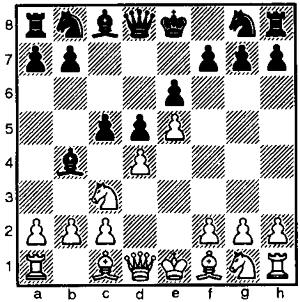
8...,o-o 9.♗×c6 ♘×c6 10.d5 e×d5 11.♕×d5 ♘d4!

و سیاه بازی خوبی دارد (لاسکر - کان، مسکو ۱۹۳۶).

4...,c5

سیاه باز هم به مرکز حمله می‌کند. به نمودار ۴۹۸ توجه کنید.

(۴۹۸)



5.a3

در اینجا حرکت *5.♗d2* را بررسی می‌کنیم:

5.♗d2 ♘c6

در صورت

5...,cxd4 6.♘b5 ♗c5 7.b4 ♗f8 8.♘f3 ♘c6 9.♖b1

سفید ابتکار عمل می‌یابد.

6.♘b5 ♗xd2+ 7.♕xd2 ♘xd4 8.♘xd4

در ادامهٔ

8.♘d6+ ♔f8 9.o-o-o

سفید به ازای پیاده جبران ندارد، زیرا

9...,♘h6 10.♗d3 f5

و سیاه با 11...,♘f7 اسب d6 را تعویض می‌کند.

8...,cxd4 9.♘f3 ♘e7 10.♘xd4 ♘c6

و سفید برتری ندارد.

5...,♗xc3+

ادامهٔ زیر برای سیاه خطرناک است:

5...,c×d4 6.a×b4 d×c3 7.♘f3! c×b2 8.♗×b2 f5 9.♗d3

و به نظر رائوزر، سفید به ازای پیاده حملهٔ خوبی دارد.

6.b×c3 ♘e7

سفید می‌تواند تهدیدهایی در جناح شاه ایجاد کند. از این رو، سیاه در پی امکاناتی در مرکز و جناح وزیر است. در این گونه پوزیسیونها حرکت c4,... بد است، زیرا مواضع سفید در مرکز تقویت می‌شود و فیل سیاه رو بعد از a4 از طریق a3 با قدرت وارد نبرد می‌شود.

یک ادامهٔ احتمالی به قرار زیر است:

7.♕g4 ♘f5 8.♗d3 h5 9.♕h3

حالا تهدید سفید g4 است.

9...,c×d4 10.c×d4 ♕h4 11.♕×h4

در صورت 11.♗×f5، سیاه با 11...,♕×d4 جواب می‌داد.

11...,♘×h4

پوزیسیون متعادل است.

۴

1.e4 e6 2.d4 d5 3.e5

ادامهٔ زیر

3.e×d5 e×d5 4.♗d3 ♘c6 5.c3 ♗d6 6.♘f3

برای سیاه خطرناک نیست، زیرا به راحتی گسترش خود را کامل می‌کند.

سفید با 3.e5 می‌خواهد جناح شاه سیاه را محدود کند و دست به حمله بزند. اما این حمله‌ای است زود هنگام، و سیاه با c5,... بازی متقابل پیدا می‌کند.

3...,c5 4.♘f3

در ادامهٔ

4.c3 ♘c6 5.♘f3 ♕b6 6.♗e2 c×d4 7.c×d4 ♘e7

سیاه با ♘f5 ,... بازی خوبی کسب می‌کند.

4...,c×d4 5.♕×d4 ♘c6 6.♕f4 f5 7.♗d3 ♘ge7 8.o-o ♘g6 9.♕g3 ♗e7

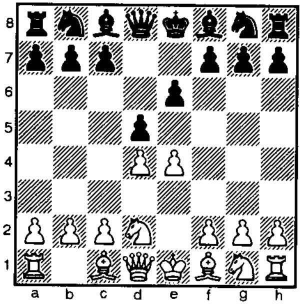
و پوزیسیون سیاه خیلی خوب است.

۵

1.e4 e6 2.d4 d5 3.♘d2

سفید هم تنش را در مرکز نگه می‌دارد و هم از ♗b4 ,...3 جلوگیری می‌کند (چون می‌تواند c3 بازی کند). به نمودار ۴۹۹ توجه کنید.

(۴۹۹)



حالا سیاه می‌تواند 3...,c5 کند. اگر اسب سفید در c3 بود این حرکت برای سیاه خوب نبود، چون بعد از

4.e×d5 e×d5 5.d×c5

پیادهٔ d5 زیر ضرب قرار می‌گرفت. اما حالا حمله به d4 میسّر است.

3...,c5

سیاه یک ادامهٔ دیگر هم در اختیار دارد:

3...,♘f6 4.e5 ♘fd7 5.♗d3 c5 6.c3 ♘c6 7.♘e2 ♕b6 8.♘f3

سفید یک سوار اضافه به جناح شاه آورده است، و بعد از

8...,cxd4 9.cxd4 ♗b4+ 10.♗d2 ♗xd2+ 11.♕xd2

امکانات بهتری دارد.

دربارهٔ حرکت 3...,♘c6 در بازی شمارهٔ ۴ در فصل دوازدهم صحبت می‌کنیم.

4.exd5 exd5

در ادامهٔ

4...,♕xd5 5.♘gf3 cxd4 6.♗c4 ♕d8 7.o-o ♘c6 8.♘b3 ♘f6 (8...,e5? 9.♖e1) 9.♘bxd4 ♘xd4

آزادی عمل سفید بیشتر است اما پوزیسیون سیاه بد نیست.

5.♗b5+ ♗d7 6.♕e2+ ♕e7 7.♗xd7+ ♘xd7 8.dxc5 ♕xe2+ 9.♘xe2 ♗xc5

پوزیسیون متعادل است، زیرا بهره‌برداری از ضعف d5 چندان ساده نیست.

دفاع کارو ـ کان

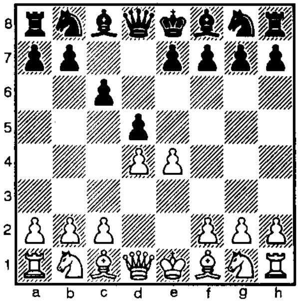
1e4 c6

سیاه آمادهٔ d5,... می‌شود، بدون آنکه راه فیل c8 را ببندد. اما گاهی برای حمله به مرکز سفید، بعداً c5,... می‌کند و در نتیجه یک تمپو از دست می‌دهد که ممکن است مهم باشد. در ضمن، خانهٔ c6 از اسب گرفته شده است.

2.d4 d5

حالا دو ادامهٔ اصلی ♘c3.3 و 3.exd5 را بررسی می‌کنیم. به نمودار ۵۰۰ توجه کنید.

(۵۰۰)



۱

3.♘c3

این واریاسیون اصلی است. بد نیست همین‌جا به دو ادامهٔ دیگر هم اشاره کنیم:

3.f3 e6

به جای 3...,e6، حرکت 3...,dxe4 خوب نیست زیرا به گسترش سفید کمک می‌کند.

4.♗e3 ♘f6 5.♗d3 c5

و سفید برتری ندارد.

ادامهٔ دیگر:

3.e5 ♗f5 4.♗d3 ♗xd3 (4...,♗g6 5.e6 fxe6 6.♗xg6 hxg6 7.♕g4) 5.♕xd3 e6 6.f4 (6.♘c3 ♕b6 7.♘ge2 c5) ♘h6 7.♘e2 c5 8.c3 ♘c6 9.o-o ♕b6

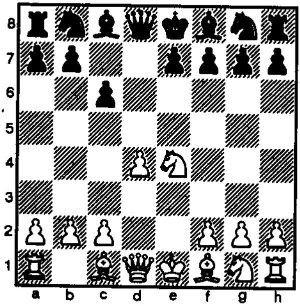
به برتری سفید نمی‌انجامد.

3...,dxe4

این بهترین حرکت سیاه است. در صورت 3...,♘f6، سفید 4.e5 می‌کند. حرکت 3...,e6 به بازی فرانسوی تبدیل می‌شود که حرکت نامناسب c6,... انجام شده است.

4.♘xe4

(۵۰۱)



به نمودار ۵۰۱ توجه کنید.

4...,♗f5

در ادامهٔ

4...,♘f6 5.♘xf6+ exf6 6.♗c4

(حرکت 6.c3 و بعد 7.♗d3 هم خوب است)

6...,♗d6 7.♕e2+ ♕e7 8.♕xe7+

سفید برتری مختصری به دست می‌آورد، زیرا آرایش پیاده‌ای بهتری در آخر بازی دارد.

ادامهٔ زیر به بازی حادّی می‌انجامد که در آن سفید ابتکار عمل دارد:

4...,♘f6 5.♘xf6+ gxf6 6.c3 ♗f5 7.♗c4 e6 8.♘e2 ♘d7 9.♘g3,♗g6 10.f4 f5 11.o-o

گاهی سیاه برای جلوگیری از دوبله شدن پیاده‌ها ادامهٔ زیر را در پیش می‌گیرد:

4...,♘d7 5.♘f3

حرکت 5.♕e2 تله‌ای است تا در صورت 5...,♘gf6 با 6.♘d6+ مات کند. اما سیاه 5...,e6 می‌کند و موقعیت وزیر در e2 جالب نخواهد بود.

5...,♘gf6 6.♘g3 e6 7.♗d3 c5 8.o-o b6 9.♖e1 ♗e7 10.c4

اما سفید بازی راحت‌تری دارد و با b3 و ♗b2 ادامه می‌دهد.

5.♘g3 ♗g6 6.h4

سفید حملهٔ جالبی را آغاز می‌کند. در ادامهٔ

6.♘f3 ♘d7 7.♗c4 e6 8.o-o

و سپس ♕e2 و ♘e5، باز هم سفید ابتکار عمل دارد.

6...,h6

حرکت 6...,h5 خوب نیست زیرا سفید با 7.♘h3 و تهدید ♘f4 جواب می‌دهد.

7.♘f3 ♘d7 8.♗d3

سیاه در جواب 8.♗c4 حرکت 8...,e6 را بازی می‌کند و معلوم نیست که فیل در c4 دورنمای روشنی داشته باشد.

8...,♗xd3 9.♕xd3 ♘gf6 10.♗d2 e6 11.o-o-o ♗d6 12.♘e4 ♘xe4 13.♕xe4 ♘f6 14.♕e2 ♕c7

این بازی چیگورین - یودوویچ (۱۹۰۳) است. حالا سفید می‌تواند با

15.♔b1 o-o-o 16.c4 ♖he8 17.♗c3

به بازی راحتی برسد.

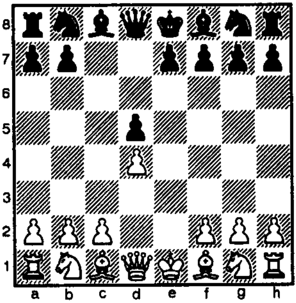
۲

1.e4 c6 2.d4 d5 3.exd5 exd5

در پوزیسیون نمودار ۵۰۲، سفید دو امکان 4.c4 و 4.♗d3 را در اختیار دارد. ابتدا می‌پردازیم به 4.♗d3:

4.♗d3 ♘c6 5.c3 ♘f6 6.h3

(۵۰۲)



در صورت 6.♘f3، سیاه با 6...,♗g4 و 6...,e6 ادامه می‌دهد. در ادامهٔ زیر

6.♗f4 ♗g4 7.♕b3 ♘a5 8.♕a4+ ♗d7 9.♕c2 ♕b6 10.♘d2 e6 11.♘gf3 ♗b5 12.o-o ♗xd3 13.♕xd3 ♖c8

امکانات طرفین متعادل است.

6...,e5

یک ادامهٔ دیگر به این گونه است:

6...,g6 7.♘f3 ♗g7 8.o-o ♗f5

و بعد از 9.♗xf5 gxf5، سیاه 6...,e6 می‌کند و خانهٔ e4 را در کنترل می‌گیرد و ضمناً در ستون g فشار دارد.

7.dxe5 ♘xe5

و وضع سیاه خوب است. مثلاً

8.♕e2 ♕e7 9.♗b5+ ♗d7 10.♗e3 ♗xb5 11.♕xb5+ ♕d7 12.♕e2 o-o-o

و حالا در صورت

13.♗xa7? ♖e8 14.♗e3 ♘c6

سیاه فشار زیادی دارد.

برگردیم به نمودار ۵۰۲ و ادامهٔ دیگر سفید.

4.c4

این واریاسیون پانوف است. سیاه باید خیلی دقیق بازی کند.

4...,♘f6 5.♘c3 e6

این مطمئن‌ترین جواب است. در ادامهٔ

5...,♘c6 6.♗g5 d×c4 7.d5 ♘e5 8.♕d4

سفید ابتکار عمل می‌یابد (باتوینیک ـ فلور، ۱۹۳۳).

6.♘f3

در صورت 6.c5، سیاه ابتدا 6...,♗e7 و بعد o-o,... می‌کند و سپس با b6,... ضربه می‌زند.

6...,♗e7 7.c×d5 ♘×d5 8.♗b5+ ♗d7 9.♗×d7+ ♕×d7 10.♘e5 ♘×c3 11.b×c3 ♕b5

با امکانات متقابل. سفید بدون ساده‌کردن پوزیسیون قادر به قلعه رفتن نیست.

دفاع سیسیلی

1.e4 c5

سیاه عجالتاً با پیاده‌های مرکزی خود بازی نمی‌کند، اما از 2.d4 فوری ممانعت کرده است. سفید پس از زمینه‌چینی حرکت d4 را انجام می‌دهد. پس از تعویض پیادهٔ c5 در d4، سیاه از ستون نیمه‌باز c برخوردار می‌شود. البته پوزیسیون سیاه همانند دیگر گشایشهای نیمه‌باز محدودتر از سفید خواهد بود.

2.♘f3

حرکت

2.d4 c×d4 3.♕×d4

به علت ♘c6 ,...3 به نفع سیاه تمام مـی‌شود. امـا در صـورت 3.♘f3، حرکت e5,...3 به دلیل !4.c3 خوب نیست، بلکه ادامهٔ صحیح این است:

3.♘f3 ♕a5+ 4.♗d2 ♕b6 5.♘a3 ♘c6 (5...,♕xb2? 6.♘c4) 6.♘c4 ♕c7

و سیاه پیاده را حفظ می‌کند.

در صورت

2.c3 ♘f6 3.e5 ♘d5 4.d4 e6 5.c4 ♘c7 6.d5 d6!

مرکز سفید نابود می‌شود.

حرکت 2.f4 به قدر کافی بررسی نشده و زیاد بازی نمی‌شود. احتمالاً ♘c6 ,...2 و بعد g6,... و ♗g7 ,... و d6,... بهترین جواب است.

حـرکت 2.♘c3 را در قسـمت ۴ و حـرکت 2.b4 را در قسـمت ۵ بررسی خواهیم کرد.

2...,e6

با حرکت d6,...2 سیاه امکان عبور به سیستمهای ۲ و ۳ را دارد و لذا این حرکت انعطاف‌پذیرتر است.

اما واریاسیون روبینشتاین را ببینیم:

2...,♘f6 3.e5 ♘d5 4.♘c3!

و حالا در صورت

4...,♘xc3 5.dxc3 d5 6.exd6 exd6 7.♗c4 ♗e7 8.♗f4 o-o 9.♕d2

سفید در ستون d فشار دارد.

لذا سیاه چنین ادامه می‌دهد:

4...,e6 5.♘xd5 exd5 6.d4 d6 7.♗g5!

و در این جا بعد از

7...,♗e7 8.♗xe7 ♕xe7 9.dxc5

بازی به نفع سفید تمام می‌شود. در صورت

7...,♕a5+ 8.c3 cxd4? 9.♗d3! dxc3 10.o-o cxb2 11.♖b1 dxe5 12.♘xe5 ♗d6 13.♘xf7! ♔xf7 14.♕h5+ g6 15.♗xg6+ hxg6 16.♕xh8

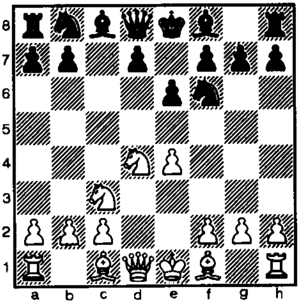
سفید تهدیدهای مرگبار دارد (کرس ـ اوینتسر، ورشو ۱۹۳۵).

3.d4 cxd4 4.♘xd4 ♘f6

هدف سیاه این است که سفید را به 5.♘c3 وادارد تا او از حرکت c4 محروم شود. سفید اگر بتواند c4 کند، هم کنترل d5 را بیشتر می‌کند و هم از فشار سیاه در ستون c می‌کاهد.

5.♘c3

(۵۰۳)



بدیهی است که 5.e5 به علت 5...,♕a5+ غلط است. در صورت 5.♘d2 نیز سیاه 5...,d5 می‌کند و درصورت 6.e5، با 6...,♘fd7 و بعد ...,♘c6 ادامه می‌دهد. در صورت 5.♗d3 نیز سیاه جواب مناسب 5...,♘c6 را دارد.

بازی را از نمودار ۵۰۳ پی می‌گیریم.

5...,♘c6

این بازی "چهار اسب" سیسیلی است و به ادامه‌های بغرنج و تند و تیزی می‌انجامد. حرکت 5...,♗b4 "حملهٔ سیسیلی" است که بررسی‌اش می‌کنیم:

5...,♗b4 6.e5! ♘d5

شاید حرکت 6...,♕a5 قوی به نظر برسد، اما

6...,♕a5 7.exf6 ♗xc3+ 8.bxc3 ♕xc3+ 9.♕d2! ♕xa1 10.c3 ♕b1 11.♗d3 ♕b6

و حالا هم

12.fxg7 ♖g8 13.♕h6

خوب است، و هم

12.♗a3 gxf6 13.♘b5 d6 14.♘xd6+

به حملهٔ نتیجه‌بخش می‌انجامد.

7.♗d2 ♘xc3

حرکت 7...,♗xc3 خوب نیست، زیرا سفید می‌تواند c4 و ♗b4 و ♕g4 کند و پوزیسیون سیاه بسیار ضعیف می‌شود.

8.bxc3 ♗e7 9.♕g4 ♔f8

سفید پوزیسیون فعالانه‌ای دارد.

6.♘db5

سفید می‌خواهد از ضعف d6 بهره‌برداری کند. در ادامهٔ

6.♘xc6 bxc6 7.e5 ♘d5 8.♘e4 ♕c7 9.f4 f5

چیزی عاید سفید نمی‌شود. مثلاً

10.Nd6+ Bxd6 11.exd6 Qb6! 12.c4 Nf6 13.Qb3 Ne4 14.Qxb6 axb6 15.Be3 c5

و پوزیسیون متعادل است.

6...,Bb4

در صورت

6...,d6 7.Bf4 e5 8.Bg5

نقطهٔ d5 ضعیف می‌شود و سفید تهدید 9.Bxf6 و Nd5 را دارد.

7.a3

این بهترین حرکت است. در صورت

7.Nd6+ Ke7 8.Nxc8+ Rxc8

که در بازی کرس ـ تریفونوویچ (مسکو، ۱۹۴۷) دیده شد، سیاه می‌تواند با ...,Rhe8 قلعهٔ مصنوعی برود و با ...,d5 بازی خوبی کسب کند.

ادامهٔ زیر پیچیده است:

7.Bf4 Nxe4 8.Nc7+ Kf8

و حالا در صورت

9.Nxa8? Qf6

سیاه حملهٔ شدید دارد، یا

9.Qf3 d5 10.Nxa8 Qf6

و باز هم سیاه پوزیسیون خوبی دارد.

7...,Bxc3+ 8.Nxc3 d5 9.exd5 exd5 10.Bd3 o-o 11.o-o

سفید برتری دو فیل دارد. در ضمن، سیاه ممکن است در آینده به خاطر

ضعف d5 به دردسر بیفتد.

۲

1.e4 c5 2.♘f3 d6 3.d4 c×d4 4.♘×d4 ♘f6 5.♘c3 e6

این واریاسیون شونینگن است که یکی از بغرنجترین شاخه‌های سیسیلی است.

6.♗e2 ♘c6

در اینجا ادامهٔ

6...,♗e7 7.o-o a6

و بعد ♕c7 ,... و ♘bd7 ,... هم قابل بازی است (در بازی شمارهٔ ۳ در فصل دوازدهم خواهیم دید).

به طور کلی، سفید در مرکز و جناح شاه فعالیت خود را گسترش می‌دهد. از این رو، سیاه باید در جناح وزیر دست به فعالیت بزند. جلوگیری از e5 سفید نیز اهمیت دارد. سیاه فقط بعد از تکمیل گسترش می‌تواند به حرکتهای فعالانه روی آورد.

7.o-o ♗e7 8.♗e3 o-o 9.f4 a6 10.♗f3 ♕c7

نبرد سختی در پیش است و طرفین امکانات متعادلی دارند. سیاه خانه‌های e5 و d5 را کنترل می‌کند، و پوزیسیونی نسبتاً محدود اما مطمئن دارد. سفید معمولاً با انتقال وزیر به g3 (از طریق e1) در جناح شاه حمله می‌کند. سیاه با ♗d7 ,... و ♘a5 ,... و ♖ac8 ,... در جناح وزیر تهدید به وجود می‌آورد.

۳

1.e4 c5 2.♘f3 d6 3.d4 c×d4 4.♘×d4 ♘f6 5.♘c3 g6

این واریاسیون "دراگون" است.

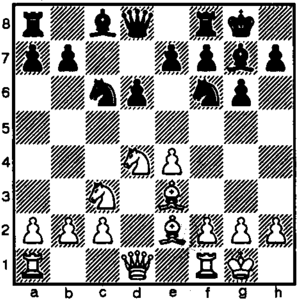
6.♗e2

در ادامهٔ

6.♗g5 ♗g7 7.♕d2 o-o 8.f3

و بعد o-o-o، سیاه باید با استفاده از ستون c و قطر a1-h8 تهدیدهایی علیه شاه پدید آورد.

(۵۰۴)



6...,♗g7 7.o-o o-o 8.♗e3 ♘c6

و حالا در پوزیسیون نمودار ۵۰۴، حرکت 9.f4 صحیح نیست. مثلاً

9.f4 ♕b6! 10.♕d3 ♘g4 11.♘d5 (11.♗xg4 ♗xd4) ♗xd4! 12.♘xb6 ♗xe3+ 13.♔h1 ♗xb6

و سیاه سه سوار به ازای وزیر دارد. ظاهراً تنها راه مناسب سفید در این شاخه عبارت است از

9.f4 ♕b6 10.e5 dxe5 11.fxe5 ♘xe5 12.♘f5 ♕e6 13.♘xg7 ♔xg7

سفید یک پیاده عقب افتاده و بازی حادّی در پیش است.

برگردیم به نمودار ۵۰۴.

9.♘b3 ♗e6

هدف استراتژیکی سیاه انجام d5,... و حمله به e4 است. اما سفید

می‌خواهد از پیادهٔ e به قصد حمله استفاده کند.

10.f4 ♘a5

جواب 10...,d5، حرکت 11.e5 بود.

11.f5

سفید به طریقه‌های دیگر نمی‌تواند در صدد کسب برتری برآید. مثلاً بعد از
11.♘xa5 ♕xa5
سیاه با ♖ac8 ,... و ♖fd8 ,... گسترش خود را تکمیل می‌کند. در صورت
11.♘d4 ♘c4 12.♘xe6 ♘xe3 13.♘xd8 ♘xd1
نیز سیاه پوزیسیون خوبی دارد.

11...,♗c4 12.♘xa5

حرکت 12.♗d3 جالب است.

12...,♗xe2 13.♕xe2

ادامهٔ

13.♘xb7 ♗xd1 14.♘xd8 ♗xc2

به سود سفید نیست.

13...,♕xa5

و حالا سفید ممکن است با 14.g4 به حمله ادامه دهد، اما

14.g4 ♘d7 15.♘d5 e6

و نقاط ضعف سفید (e4 و e5) آشکار می‌شود. در صورت

16.f6 exd5 17.fxg7

بهتر است سیاه g7 را نگیرد و با 17...,♖e8 جواب دهد. مثلاً پس از

18.♕f2 ♘e5

حملهٔ متقابل و فعالانه‌ای نصیب سیاه می‌شود.

۴

1.e4 c5 2.♘c3

این "واریاسیون بسته" در دفاع سیسیلی است. اسمیسلوف ایده‌های باارزشی در این واریاسیون آورده است.

2...,♘c6

در اینجا 2...,e6 نیز بازی می‌شود، اما شاید سفید ابتکار عمل را به دست گیرد. مثلاً

2...,e6 3.g3 d5 4.e×d5 e×d5 5.♗g2 ♘f6 (5...,d4 6.♕e2+ ♗e7 7.♘d5) 6.d3 d4 7.♘e4 ♘×e4 8.♗×e4 ♗d6 9.♕h5

و سیاه مشکلاتی دارد (اسمیسلوف ـ تریفونوویچ، مسکو ۱۹۴۷).

3.g3 g6 4.♗g2 ♗g7 5.d3 e6

حرکت 5...,d6 قابل بازی است. مثلاً

5...,d6 6.♘ge2 e6 7.♗e3 ♘d4 8.o-o ♘e7 9.f4 ♖b8

با بازی بغرنج (اسمیسلوف ـ اوپوچنسکی، مسکو ـ پراگ ۱۹۴۶).

به طور کلی در این واریاسیون سفید در مرکز و جناح شاه امکاناتی دارد و سیاه در جناح وزیر فعال است.

6.♗e3 ♘d4

حرکت 6...,♕a5 نیز خوب است. مثلاً

6...,♕a5 7.♘e2 ♘d4 8.o-o ♘e7

و وضع سیاه بد نیست.

7.♘ce2

این ایدهٔ زیرکانهٔ اسمیسلوف است.

7...,♘e7

ادامهٔ زیر

7...,♘xe2 8.♘xe2 ♗xb2 9.♖b1 ♕a5+ (9...,♗g7 10.♗xc5 ♕a5+ 11.♗b4) 10.♗d2 ♕xa2 11.♖xb2 ♕xb2 12.♗c3

ضعیف است.

8.c3 ♘xe2 9.♘xe2 d6 10.o-o o-o 11.♕d2 ♖e8

امکانات طرفین متعادل است. مثلاً

12.d4 ♕c7 13.dxc5 dxc5 14.♖fd1 b6 15.♕d6 ♕xd6 16.♖xd6 ♗a6

اسمیسلوف ـ گولومبک (لندن ۱۹۴۷).

۵

1.e4 c5 2.b4

این گامبی سیسیلی است. سیاه به راحتی مسائل خود را حل می‌کند.

2...,cxb4 3.a3 d5!

سیاه به جای سماجت در حفظ پیاده، به بازی فعالانه در مرکز روی می‌آورد.
ادامهٔ زیر خوب نیست:

3...,bxa3 4.♘xa3 d6 5.♗b2 ♘c6 6.d4

زیرا سفید ابتکار بازی را به دست می‌گیرد.

4.e×d5 ♕×d5 5.♗b2

بدیهی است که 5.a×b4 به علت +5...,♕e5 و 6...,♕×a1 خوب نیست.

5...,e5 6.a×b4 ♗×b4 7.♘c3 ♗×c3 8.♗×c3 ♘c6

و حالا بعد از

9.♘f3 ♘ge7 10.♗e2 o-o 11.o-o f6

پوزیسیون سیاه مستحکم است.

گامبی سیسیلی بعد از

1.e4 c5 2.♘f3 d6

خطرناکتر است. بعد از

3.b4 c×b4 4.d4

سیاه باید با احتیاط ادامه دهد. مثلاً پس از

4...,♘f6 5.♗d3 d5 6.♘bd2 d×e4 7.♘×e4 ♘bd7 8.♘eg5

سفید تهدیدهای خطرناکی دارد.

دفاع آلخین

1.e4 ♘f6

این گشایش را بالارا کلیاتسکین، شطرنجباز مسکو، ابداع کرد اما آلکساندر آلخین در مسابقات بین‌المللی به کار برد.

سیاه به سفید اجازه می‌دهد که مرکز پیاده‌ای نیرومندی ایجاد کند، اما بعداً با سوارهای خود بر این مرکز فشار وارد می‌کند. به هر حال، دفاع سیاه

باید با دقت فراوان همراه باشد.

2.e5

در صورت ♘c3.‏2، سیاه می‌تواند با 2...,e5 وارد بازی وینی شود. حرکت 2...,d5 هم خوب است.

2...,♘d5 3.d4 d6 4.c4

حرکت ♘f3.‏4 هم خوب است. بعد از

4.♘f3 ♗g4 5.♗e2 ♘c6

سیاه می‌تواند بازی را متعادل کند. مثلاً

6.h3 ♗xf3 7.♗xf3 dxe5 8.dxe5 e6 9.o-o ♘db4

و بعد از تعویض وزیرها، وضع سیاه خوب است (باندارفسکی ـ میکناس، مسکو ۱۹۴۲).

ادامهٔ پیشنهادی فلور نیز خوب است:

4.♘f3 ♗g4 5.♗e2 c6

و بعد از

6.o-o, ♗xf3 7.♗xf3 dxe5 8.dxe5 e6 9.♕e2 ♕c7 10.c4 ♘e7 11.♗g4 ♘d7 12.f4 h5 13.♗h3 o-o-o

سیاه بازی خوبی می‌یابد (باتوینیک ـ فلور، ۱۹۳۶).

4...,♘b6 5.f4

در شاخهٔ زیر

5.exd6 exd6 6.♘c3 ♘c6 7.♗e3 ♗e7 8.♗d3 o-o 9.♘ge2

گسترش سفید هماهنگ است و مرکز را در کنترل دارد. سیاه باید دقیق دفاع کند.

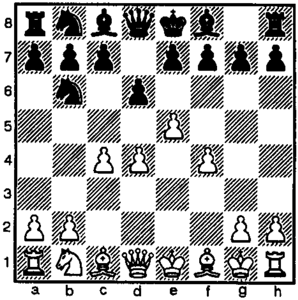
اما میکناس حرکت جالب 6...,g6 را پیشنهاد می‌کند:

5.e×d6 e×d6 6.♗e3 g6 7.♘f3 ♗g7 8.♘bd2 ♘c6 9.♗e2 o-o 10.♕b3 ♖e8

و سیاه در گسترش خود مشکلی ندارد (تولوش ـ میکناس).

ادامهٔ گشایش را از نمودار ۵۰۵ دنبال می‌کنیم.

(۵۰۵)



5...,d×e5

حرکت 5...,♗f5 هم قابل بازی است. در این صورت، بعد از

6.♘c3 d×e5 7.f×e5 ♘c6 8.♗e3

با تبدیل حرکتها به شاخهٔ اصلی می‌رسیم. اما ادامهٔ

5...,♗f5 6.♗d3 ♗×d3 7.♕×d3 d×e5 8.f×e5 c5!

سبب مشکلاتی برای سفید می‌شود. چون در صورت

9.d5 e6

سیاه تهدیدهای ...,e×d5 و ...,♕h4+ را دارد.

6.f×e5

نبرد جالبی در پیش است.

6...,♘c6 7.♗e3 ♗f5 8.♘c3 e6 9.♘f3 ♗e7

این بهترین دفاع سیاه است. ادامهٔ دیگر این است:

9...,♕d7 10.♗e2 o-o-o 11.o-o f6

به نظر می‌رسد که سیاه در مرکز بازی متقابل پیدا کرده است، اما سفید حمله می‌یابد:

12.d5! ♘xe5 13.♘xe5 fxe5 14.♕b3!

و حالا به خاطر تهدید

15.c5 ♘xd5 16.c6

پوزیسیون سیاه خطرناک است.

در ادامهٔ دیگر

11...,♗e7 12.d5 exd5 13.♗xb6 axb6 14.cxd5 ♘b4 15.♘d4

نیز وضع سیاه بد می‌شود، و حالا بعد از 15...,♗c5، سفید با 16.♖xf5 برتری بسیار کسب می‌کند. قلعهٔ کوچک برای سیاه مطمئن‌تر است.

10.♗e2 o-o 11.o-o f6

بعد از

12.exf6 ♗xf6 13.♕d2 ♕e7 14.♖ad1

پوزیسیون سفید فعالتر است، اما سیاه ضعف قابل توجهی ندارد.

بازی اسکاندیناوی

۱

1.e4 d5 2.exd5 ♕xd5

گسترش زود هنگام وزیر سبب می‌شود که سفید با تمپو اسب خود را گسترش بدهد.

3.♘c3 ♕a5 4.d4 ♘f6 5.♘f3 ♗g4 6.h3

حرکت 6.♗e2 هم خوب است، اما حرکت متن فعالانه‌تر است.

6...,♗h5

در صورت

6...,♗×f3 7.♕×f3

سفید برتری دو فیل و پوزیسیون بهتری دارد.

7.g4 ♗g6 8.♘e5 c6

حالا ابتکار در دست سفید است.

9.h4 ♘e4

در صورت

9...,♗e4 10.♘c4 ♕d8 11.♘×e4 ♘×e4 12.c3 e6 13.♗d3 ♘d6 14.♘e5

سفید برتری دارد.

10.♗d2 ♕b6

در ادامهٔ

10...,♘×d2 11.♕×d2 f6 12.♘×g6 h×g6 13.♗d3 g5 14.h5

وضع سفید بهتر می‌شود.

11.♘×g6 ♘×c3 12.♗×c3 h×g6 13.♕d2 e6 14.o-o-o ♕c7 15.♖e1

و حالا دفاع سیاه دشوار است.

۲

1.e4 d5 2.e×d5 ♘f6

این حرکت بهتر از 2...,♕xd5 است. سیاه آماده است تا در صورت 3.c4 با 3...,c6 یک پیاده قربانی کند و در گسترش پیش بیفتد.

3.d4

ادامهٔ زیر نیز برای سفید خوب است:

3.♗b5+ ♗d7 4.♗c4 ♗g4 5.f3 ♗f5 6.♘c3

زیرا سیاه به راحتی نمی‌تواند d5 را بگیرد. مثلاً

6...,♘bd7 7.♕e2 ♘b6 8.♗b3 a6 (8...,♘fxd5 9.♘xd5 ♘xd5 10.♕b5+) 9.g4 ♗g6 10.f4

و پوزیسیون سفید بهتر است.

3...,♘xd5 4.c4 ♘f6 5.♘f3

سفید پوزیسیون بهتری دارد و مرکز در اختیار اوست.

۱۰ـ۷گشایشهای بسته

گشایشهایی که در آنها سفید در حرکت اول به جای 1.e4، حرکتهای دیگری چون 1.d4، 1.c4، 1.♘f3، و 1.f4 بازی کند گشایشهای بسته خوانده می‌شوند. معمولاً در این نوع گشایشها، زنجیرهای پیاده‌ای تا مدتی در مرکز دوام می‌یابند و حتی ساکن می‌شوند. در نتیجه، گسترش سوارها آهسته‌تر است، و مانور و زمینه‌چینی اهمیت بیشتری می‌یابد. از این رو، گاهی تمپو اهمیت اصلی خود را از دست می‌دهد.

به دلیل آهستگی گشایش، هدفهای استراتژیکی دیرتر آشکار می‌شوند و حالت بغرنجتری دارند. اما اصول کلی گشایش به قوت خود باقی است، و تصرف مرکز، ایجاد ضعف در مواضع حریف و کسب برتریهای جزئی در

درجهٔ اول اهمیت است.

در اینجا گشایشیهای بسته را به این ترتیب بررسی می‌کنیم که ابتدا به گشایشهایی می‌پردازیم که سفید 1.d4 و سیاه 1...,d5 می‌کند و بعد از 2.c4، گامبی وزیر با شاخه‌ها و واریاسیونهای گوناگون پدید می‌آید. سپس می‌پردازیم به گشایشهایی که در آنها سیاه در پاسخ 1.d4 حرکتی غیر از 1...,d5 انجام می‌دهد. عمده‌ترین آنها بعد از 1...,♘f6 حاصل می‌شود. این دسته از گشایشها معمولاً پسوند هندی دارند، و سیاه به جای اشغال مرکز با پیاده‌ها، با سوارها بر مرکز اثر می‌گذارد. سرانجام، گشایشهایی را بررسی می‌کنیم که در آنها سفید بازی را با حرکتی غیر از 1.d4 آغاز می‌کند.

گامبی وزیر

همان طور که گفتیم، بعد از

1.d4 d5 2.c4

گشایش گامبی وزیر پدید می‌آید. در شاخه‌های مختلف این گشایش، مسائل مرکز به طور جدّی مطرح است.

سفید در حرکت دوم به پیادهٔ d5 حمله می‌کند و بعد از این نیز به فشار خود می‌افزاید و می‌خواهد خانه‌های مرکزی را در کنترل خود بگیرد. سیاه باید با سیستمهای دقیق دفاعی با سفید مقابله کند. اگر گامبی را بپذیرد (2...,dxc4)، سفید به سادگی پیاده را پس می‌گیرد و در مرکز موقعیت نیرومندی پیدا می‌کند. معمولاً سیاه با 2...,e6 یا 2...,c6 از d5 حمایت می‌کند و سیستمهایی از جمله ارتدوکس، کیمبریج اسپرینگز، و اسلاو (چک) به وجود می‌آید، که همگی اینها گامبی ناپذیرفتهٔ وزیر هستند. البته

حرکت 2...,♘f6 خوب نیست، زیرا بعد از

3.c×d5 ♘×d5 4.e4

یا

3.c×d5 ♕×d5 4.♘c3

سفید با تمپو مرکز را تصرف می‌کند.

شاخه‌های مختلف گامبی وزیر را جداگانه بررسی می‌کنیم.

گامی پذیرفتهٔ وزیر

1.d4 d5 2.c4 d×c4

سیاه بعد از پذیرفتن گامبی نباید به هر قیمتی در صدد حفظ آن برآید. وظیفهٔ اول او تکمیل سریع گسترش و استقرار سوارها در مواضع مناسب است.

سیاه مرکز را به سفید واگذار می‌کند و می‌خواهد در آینده با سوارها مرکز را تحت فشار قرار دهد و نهایتاً با c5,... به آن ضربه بزند.

3.♘f3

اگر سفید 3.e3 کند، حفظ پیادهٔ c4 غلط است. مثلاً

3.e3 b5? 4.a4 c6 5.a×b5 c×b5 6.♕f3

حرکت درست 3...,e5 است و بعد از

4.d×e5 ♕×d1+ 5.♔×d1 ♗e6

سیاه وضع بهتری دارد. در صورت

4.♗×c4 e×d4 5.e×d4 ♗d6

نیز سیاه مشکلی ندارد.

در صورت 3.♘c3 هم، حرکت 3...,e5 پاسخ خوبی است.

3...,a6

یا

3...,♘f6 4.e3 e6 (4...,b5 5.a4 c6 6.a×b5 c×b5 7.b3) *5.♗×c4 c5 6.o-o a6 7.♕e2*

(حرکت 7.a4 سبب تضعیف b4 می‌شود و سیاه می‌تواند اسب را از c6 به b4 منتقل کند)

7...,♘c6 8.♖d1 ♕c7

و به رغم ابتکار عمل سفید، سیاه امکانات دفاعی خوبی دارد.

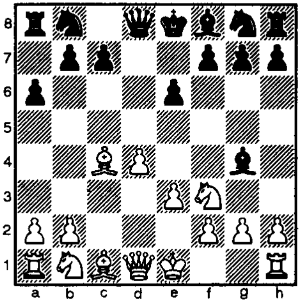
4.e3

حرکت 4.e4 ماجراجویانه است. مثلاً

4.e4 ♘f6 5.♘c3 b5 6.e5 ♘d5 7.♘g5 e6 8.♕f3 ♕d7

و اعادهٔ تعادل قوا برای سفید مشکل می‌نماید.

(۵۰۶)



4...,♗g4 5.♗×c4 e6

سفید تهدید +6.♗×f7 و +7.♘g5 (یا +7.♘e5) داشت. به نمودار ۵۰۶ توجه کنید.

6.♘bd2

یک ادامهٔ حادّ این است:

6.♕b3 ♗×f3 7.g×f3 b5 8.♗e2

در صورت

8.♗d3 c5 9.d×c5 ♘d7!

پوزیسیون سیاه مطلوب است (ماکاگانوف ـ راوینسکی، ۱۹۴۴).

8...,c5

بازی تند و تیزی پدید می‌آید و سفید به ازای ضعف آرایش پیاده‌ای برتری دو فیل دارد.

یک طرح جالب برای سفید این است که 6.d5 بازی کند تا در صورت 6...,exd5 با 7.♗xd5 جواب دهد و تهدیدهای ♗xf7+ یا ♗xb7 را داشته باشد. این طرح را آلاتورتسف پیشنهاد کرده است. در برابر این طرح، بهترین پاسخ سیاه این است:

6.d5 ♘f6 7.dxe6 ♕xd1+ 8.♔xd1 ♗xe6 9.♗xe6 fxe6

که در آخر بازی، سیاه وضع خوبی دارد.

6...,♘d7 7.o-o ♘gf6 8.h3 ♗h5 9.b3

سفید می‌خواهد فیل را از b2 گسترش دهد.

9...,c5

این ضربهٔ اصلی سیاه در چنین پوزیسیونهایی است. امکانات طرفین تقریباً متعادل است.

دفاع ارتدوکس

1.d4 d5 2.c4 e6

سیاه با پیاده از d5 دفاع کرده است و مرکز را محکم می‌کند. البته فیل c8 تا مدتی بی‌تحرک می‌ماند. ایدهٔ سیاه مقدمه‌چینی برای گسترش دادن فیل c8 و رسیدن به تعادل است.

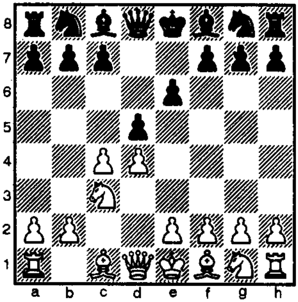
3.♘c3

به نمودار ۵۰۷ توجه کنید.

3...,♘f6

دربارهٔ 3...,c6 در بازی شمارهٔ ۵ در فصل دوازدهم بحث خواهیم کرد. حرکت 3...,c5 موسوم به دفاع تاراش است که بعداً بررسی می‌کنیم. حرکت 3...,a6 حُسنی ندارد، زیرا

(۵۰۷)



3...,a6 4.c×d5! e×d5 5.♘f3 ♘f6 6.♗g5 ♗e7 7.e3 o-o 8.♗d3 ♘bd7 9.♕c2

و سیاه نهایتاً باید c6,... کند، که در این صورت جناح وزیر او ضعیف می‌شود.

4.♗g5

در صورت

4.♘f3 c5 5.c×d5 ♘×d5

سیاه بازی مناسبی دارد. مثلاً

6.e4 ♘×c3 7.b×c3 c×d4 8.c×d4 ♗b4+ 9.♗d2 ♗×d2+ 10.♕×d2 o-o 11.♗c4 ♘c6

(حرکت 11...,b6 به دلیل 12.d5 خوب نیست).

12.o-o b6 13.♖fd1

جواب 13.d5 را سیاه با 13...,♘a5 می داد.

13...,♗b7

حالا سیاه مشکل جدی ندارد. مثلاً 14.♕f4 را با 14...♕f6 جواب

می‌دهد.

4...,♗e7 5.e3 o-o 6.♘f3 ♘bd7 7.♖c1

این حرکت قوی است و مانع c5,... می‌شود. مثلاً

7...,c5 8.dxc5 dxc4 (8...,♕a5 19.a3 ♕xc5 10.♘b5 ♕b6 11.♗f4) 9.♗xc4 ♘xc5 10.♕e2 ♗d7 11.o-o ♘fe4 12.♘xe4 ♘xe4 13.♗f4

و سفید پوزیسیون فعالتری دارد.

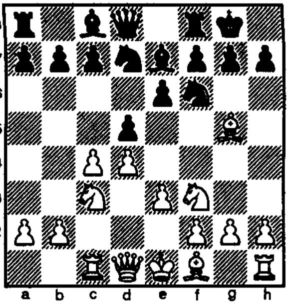
اما در صورت 7.♕c2 (به جای 7.♖c1) سیاه می‌تواند حرکت 7...,c5 را انجام دهد. مثلاً

8.o-o-o ♕a5

و سیاه حملهٔ متقابل دارد. در ادامهٔ زیر

8.cxd5 ♘xd5 9.♗xe7 ♕xe7 10.♘xd5 exd5 11.dxc5 ♘xc5

(۵۰۸)



پیادهٔ d5 منفرد می‌شود اما سفید دورنمایی برای کسب برتری ندارد.

گشایش را از نمودار ۵۰۸ ادامه می‌دهیم.

7...,c6

حرکت 7...,b6 خوب نیست و ضعفهای جدی در اردوی سیاه پدید می‌آورد. مثلاً

7...,b6 8.cxd5 exd5 (8...,♘xd5 9.♘xd5 exd5 10.♗xe7

♕xe7 11.♖xc7) 9.♕a4 ♗b7 10.♗a6 ♗xa6 11.♕xa6 c5 12.o-o

و سفید پوزیسیون بهتری دارد. حالا در صورت

12...,cxd4 13.♘xd4

یا 13.exd4 وضع سفید خیلی خوب است.

در صورت 12...,c4، سفید با 13.♘e5 جواب می‌دهد. قوی‌ترین حرکت سیاه 12...,♕c8 است، اما

12...,♕c8 13.♕xc8 ♖fxc8 14.♘e5

با تهدید ♘xd7، و برتری سفید حفظ می‌شود.

8.♗d3

این حرکت طبیعی سفید است. سیاه می‌تواند با 8...,dxc4 تمپو بگیرد. اگر سفید حرکت فیل به d3 را عقب بیندازد، سیاه هم می‌تواند ...,dxc4 را به تأخیر بیندازد. مثلاً

8.♕c2 h6 9.♗h4 a6

سیاه آمادهٔ ...,dxc4، ...,b5، و ...,♗b7 می‌شود. حرکت 10.c5 به جایی نمی‌رسد زیرا موقعیت سیاه در مرکز تحکیم می‌شود و او طرح ...,e5 را دنبال خواهد کرد.

10.a3 ♖e8 11.♗d3

به هر حال سفید باید با فیل بازی کند تا گسترش خود را تمام کند.

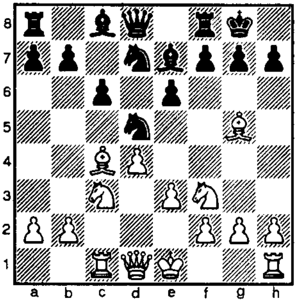
11...,dxc4 12.♗xc4 b5 13.♗a2 c5

و سیاه با ...,♗b7 تعادل را کاملاً برقرار می‌کند.

8...,dxc4 9.♗xc4 ♘d5

بهترین سیستم دفاعی سیاه. کلاً در پوزیسیونهای محدود، بهترین روش دفاع عبارت است از تعویض سوارها. به نمودار ۵۰۹ توجه کنید.

(۵۰۹)



10.♗ₓe7

سه ادامهٔ دیگر هم برای سفید قابل تصور است که البته هیچکدام به قدرت این نیستند. اجمالاً بررسی می‌کنیم.

۱) 10.♗f4 ♘ₓf4 11.eₓf4 c5

و حالا در صورت

12.dₓc5 ♘ₓc5

یا

12.d5 ♘b6

یا

12.o-o ♘b6 13.♗d3 cₓd4 14.♘ₓd4 ♗f6

سیاه بازی راحتی دارد.

۲) 10.h4 ♘ₓc3 11.bₓc3

حرکت 11.♖ₓc3 خوب نیست، زیرا سیاه 11...f6 می‌کند و پس از 12.♗ₓe6+, ♔h8، هم فیل g5 زیر ضرب است و هم تهدید ♗b4 ,... وجود دارد.

11...,b6

و سیاه با c5,... و ♗b7,... به گسترش ادامه می‌دهد، حال آنکه سفید با مخاطراتی مواجه است زیرا شاه در مرکز مانده و قلعه رفتن هم خطرناک است.

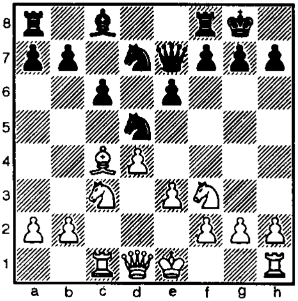
۳) 10.♘e4 ♕a5+

این حرکت سیاه تمام تهدیدهای سفید را خنثی می‌کند. اگر سفید با مهره‌ای رفع کیش کند، بیهودگی حرکت قبلی‌اش آشکار می‌شود. در صورت
11.♔e2 f6 12.♗h4 ♘7b6 13.♗b3 ♘b4
پوزیسیون شاه سفید متزلزل است و سیاه تهدید ناخوشایند ♕b5+,... را دارد.

10...,♕xe7

بدیهی است که پس از
10...,♘xc3 11.♗xd8 ♘xd1 12.♗e7 ♖e8 13.♗a3
اسب d1 به دام می‌افتد.

(۵۱۰)



و حالا در نمودار ۵۱۰، بازی چنین ادامه می‌یابد:

11.o-o ♘xc3

طرح سیاه، گسترش فیل c8 است.
ادامهٔ زیر خوب نیست:
11...,♘5b6 12.♗b3 e5 13.♘e4 exd4 14.♕xd4

زیرا سفید بازی فعالانه‌ای پیدا می‌کند؛ در این لحظه ♖d8,...14 با جواب ♖fd1 .15 مواجه می‌شود و آچمزی ناخوشایندی پدید می‌آید.

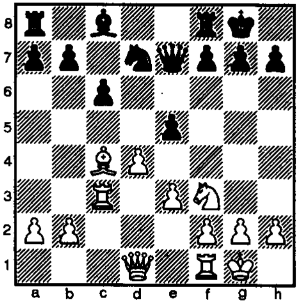
مانور 11...,♘7b6 یا 11...,♘7f6 درست نیست، چون انـجام حرکتهای رهایی‌بخش ...,e5 یا ...,c5 غیرممکن می‌شود.

12.♖xc3

در صورت 12.bxc3، سیاه به راحتی 12...,e5 می‌کرد.

12...,e5

(۵۱۱)



سیاه طرح خـود را اجـرا کـرده است. فیل c8 به بازی آمده است. با تلاشهای سفید از این پس مـی‌توان مقابله کرد. به نـمودار ۵۱۱ تـوجه کنید.

حالا دو تـلاش سـفید را بـرای کسب برتری بررسی می‌کنیم:

۱) 13.dxe5 ♘xe5 14.♘xe5 ♕xe5 **15.♕b3** ♕e7 16.♖d1 ♗f5 17.♗d3

در صورت 17.e4 سیاه نباید 17...,♗xe4 کند (به علت 18.♖e3)، بلکه 17...,♗g6 بازی می‌کند.

17...,♗xd3 18.♖cxd3 ♖ad8!

در صورت 18...,♖fd8، سفید 19.♕xb7 می‌کرد، اما حالا بـه دلیـل تهدید مات در d1، سفید نمی‌تواند b7 را بگیرد.

۲) 13.dxe5 ♘xe5 14.♘xe5 ♕xe5 **15.f4** ♕f6 16.e4 ♖d8 17.♕e2 ♗e6

به دلیل قلّت قوا، سفید نمی‌تواند برتری کسب کند. اگر سفید در حـرکت

شانزدهم پیاده را به f5 می‌راند تا فیل c8 را محدود کند، سیاه البته 16...,♗xf5 بازی نمی‌کرد (زیرا 17.g4 سوار می‌گیرد)، بلکه

16.f5 ♖d8 17.♕h5 b5 18.♗b3 b4 19.♖c2 ♗a6

و گسترش سیاه کامل می‌شود. ضعف پیادهٔ c6 قابل بهره‌برداری نیست، زیرا e3 و f5 هم ضعیف‌اند.

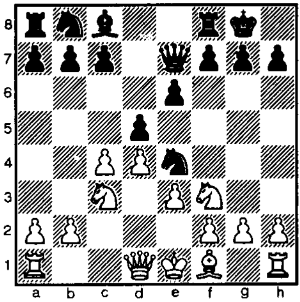
دفاع لاسکر

1.d4 d5 2.c4 e6 3.♘c3 ♘f6 4.♗g5 ♗e7 5.e3 o-o 6.♘f3

و حالا

6...,♘e4

(۵۱۲)



سیاه چند تعویض به قصد ساده کردن بازی انجام می‌دهد. البته سفید تا حدودی ابتکار عمل بازی را نگه می‌دارد اما سیاه پوزیسیون محکمی می‌یابد.

7.♗xe7 ♕xe7

حالا به‌نمودار ۵۱۲ توجه کنید.

8.cxd5

در صورت

8.♘xe4 dxe4 9.♘d2 f5

سیاه نهایتاً e5,... می‌کند و امکانات تهاجمی می‌یابد.

در نمودار ۵۱۲ یک ادامه این است:

8.♕c2 ♘ₓc3 9.♕ₓc3 c6 10.♗d3 dₓc4 11.♗ₓc4 ♘d7 12.o-o b6 13.♕d3 ♖d8 14.♕e2 (14.♗a6 ♘c5) ♗b7 15.♗a6 ♗ₓa6 16.♕ₓa6 c5

که در آن امکانات طرفین متعادل است.

در ضمن، بعد از

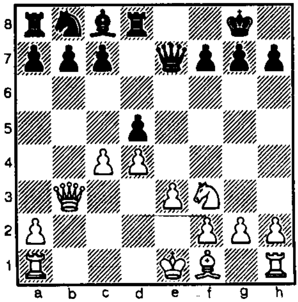
8.♗d3 ♘ₓc3 9.bₓc3 dₓc4 10.♗ₓc4 b6 11.o-o ♗b7

سیاه آمادهٔ c5,... می‌شود و وضع او بدتر از سفید نیست.

8...,♘ₓc3 9.bₓc3 eₓd5 10.♕b3 ♖d8 11.c4

به نمودار ۵۱۳ توجه کنید.

(۵۱۳)



سفید می‌خواهد در مرکز برتری بگیرد. سیاه به دو روش می‌تواند دفاع کند:

۱

11...,♘c6

حرکت 11...,c6 ضعیف است، زیرا

11...,c6 12.♗d3 ♗e6 13.c5

و سیاه هم در گسترش مشکل دارد و هم پیادهٔ b7 او زیر فشار قرار می‌گیرد.

12.cₓd4 ♕b4+ 13.♕ₓb4

در ادامهٔ زیر

13.♘d2 ♕xb3 14.♘xb3 ♘b4 15.♖c1 ♘xd5 16.e4 ♖e8 17.f3 f5 18.♗c4 c6

امکانات طرفین متعادل است (اویوه ـ رابینوویچ، ۱۹۳۴).

13...,♘xb4 14.♖c1 ♘xd5 15.♗c4 c6 16.♘e5 ♗e6

با بازی متعادل.

۲

11...,dxc4 12.♗xc4 ♘c6

سیاه برتری پیاده‌ای را در مرکز از دست می‌دهد، اما می‌کوشد با سوارهای خود بازی فعالانه‌ای را ادامه دهد.

13.♕c3

جلوگیری از تهدید 13...,♘a5

13...,♗g4 14.o-o

در صورت 14.♘d2، سیاه 14...,♘xd4 می‌کرد. در صورت 14.♗e2 هم، سیاه حرکت 14...,♗xf3 را انجام می‌داد و سفید ناچار می‌شد با 15.gxf3 جواب دهد.

14...,♗xf3 15.gxf3 ♕f6 16.♗e2 ♖d7

و حالا سفید مشکل بتواند از برتری پیاده‌ای‌اش در مرکز استفاده کند، زیرا این پیاده‌ها تحرک کافی ندارند.

کیمبریج اسپرینگز

1.d4 d5 2.c4 e6 3.♘c3 ♘f6 4.♗g5 ♘bd7 5.e3

ادامهٔ زیر غلط است:

5.c×d5 e×d5 6.♘×d5?

زیرا بعد از

6...,♘×d5! 7.♗×d8 ♗b4+ 8.♕d2 ♗×d2+ 9.♔×d2 ♔×d8

سیاه یک سوار جلو می‌افتد.

5...,c6 6.♘f3 ♕a5

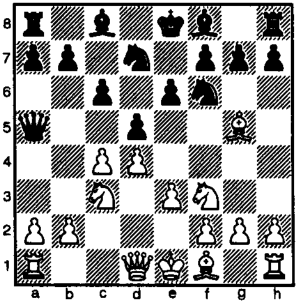
ایدهٔ سیاه در دفاع کیمبریج اسپرینگز استفاده از آچمزی c3 و ایجاد تهدیدهای متقابل در مرکز و جناح وزیر است. سفید باید دقیق بازی کند. مثلاً

7.♗d3 ♘e4 8.♗×e4 d×e4

و فیل g5 بی‌دفاع می‌ماند.

به نمودار ۵۱۴ نگاه کنید.

(۵۱۴)



7.♘d2

این حرکت مسائل دشواری برای سیاه ایجاد می‌کند. درنمودار ۵۱۴ دو ادامهٔ دیگر را بررسی می‌کنیم:

7.c×d5 ♘×d5 8.♕b3 ♗b4 9.♖c1 e5! 10.♗c4

در صورت 10.d×e5، سیاه 10...,♘c5 و بعد 11...,♘a4 می‌کند. یا

10.a3 ♗×c3+ 11.b×c3 e×d4 12.e×d4 o-o

و حالا در صورت 13.♗e2، سیاه با 13...,♖e8 جواب می‌دهد.

یا

10.N×e5 N×e5 11.d×e5 Be6 12.Bc4 h6 13.Bh4 o-o 14.o-o B×c3 15.B×d5 (15.b×c3 b5!) Q×d5

با پوزیسیون متعادل.

10...,N7b6 11.B×d5 N×d5 12.N×e5 Be6 13.Nc4 N×c3! 14.N×a5 N×a2+ 15.Q×b4 N×b4

و سیاه بازی خوبی دارد.

و ادامهٔ دیگر:

7.B×f6 N×f6 8.Bd3 Bb4 9.Qb3 d×c4 10.B×c4 o-o 11.o-o B×c3 12.b×c3 b6 13.Ne5 Bb7 14.Be2 c5 15.Nc4 Qa6

و سیاه با تهدید 16...,Bd5 بازی متقابل دارد.

7...,Bb4 8.Qc2

حرکت 8.Qb3 به‌دلیل 8...,d×c4 غلط است چون فیل g5 بی‌دفاع است.

8...,d×c4 9.B×f6 N×f6 10.N×c4 Qc7

پوزیسیون تقریباً متعادل است. سوارهای سفید فعالترند، اما سیاه دو فیل دارد و نقطهٔ ضعیفی در پوزیسیون او دیده نمی‌شود. مثلاً

11.a3 Be7 12.g3 o-o 13.Bg2 Bd7 14.b4 b6 15.o-oa5

و وضع سیاه خوب است (کاپابلانکا ـ آلخین، ۱۹۲۷).

دفاع تاراش

1.d4 d5 2.c4 e6 3.Nc3 c5

این حرکت مشخص‌کنندهٔ دفاع تاراش است. پیادهٔ d5 منفرد می‌شود و سفید

از خانهٔ d4 به عنوان پایگاه مناسبی برای سوارهای خود استفاده می‌کند. اما سیاه سوارهای خود را به سرعت گسترش می‌دهد و به بازی فعالانه روی می‌آورد.

4.c×d5 e×d5

جا دارد در اینجا از یک ادامهٔ حادّ، موسوم به «گامبی شارا ـ کنیگ»، یاد کنیم:

4...,c×d4

سیاه می‌خواهد به سرعت تمامی مشکلات را حل کند، اما این گامبی پایه و اساس محکمی ندارد.

5.♕a4+

این بهتر از 5.♕×d4 , ♘c6 است، زیرا در این حالت سیاه بـه سـرعت گسترش می‌داد.

5..., ♗d7 6.♕×d4 e×d5 7.♕×d5 ♘f6 8.♕d1

حرکت 8.♕×b7 خطرناک است، زیرا سیاه با 8...,♘c6 برتری بسیار در گسترش کسب می‌کند.

8..., ♗b4 9. ♗d2

سفید پیادهٔ اضافی را حفظ کرده است اما چون از لحاظ گسترش عقب است باید احتیاط کند.

حال برگردیم به ادامهٔ اصلی گشایش:

5.♘f3 ♘c6 6.g3!

این منطقی‌ترین حرکت است، زیرا سفید d5 را نشانه می‌رود.

6...,♘f6

در ادامهٔ زیر

6...,c4 7.♗g2 ♗b4 8.o-o ♘ge7 9.♘e5 o-o 10.♘xc6 bxc6 11.e4

پوزیسیون سیاه در مرکز ضعیف می‌شود.

7.♗g2 ♗e7 8.o-o o-o 9.dxc5 d4

سیاه با این قربانی پیاده امکاناتی کسب می‌کند. در ادامهٔ طبیعی زیر
9...,♗xc5 10.♘a4 ♗e7 11.♗e3 ♘e4 12.♘d4 ♘xd4 13.♗xd4 ♗e6 14.♘c3

ضعف d5 کاملاً محسوس است.

10.♘a4 ♗f5 11.♗f4

حرکت 11.a3 و بعد 12.b4، یا حرکت 11.b3 و بعد 12.♗b2 قابل بازی است.

11...,♗e4!

قطر فیل g2 بسته می‌شود، و وزیر سیاه آمادهٔ انتقال به جناح شاه شده است.

12.♖c1 ♕d5 13.b3 ♖ad8 14.♕d2 ♕h5

سیاه به ازای پیاده، فشار بسیار دارد و حالا تهدید d3,... خطرناک است. سفید می‌توانست در حرکت دوازدهم 12.♗d6 بازی کند (راگوزین - کونستانتینوپولسکی، قهرمانی شوروی ۱۹۴۸)، که در این صورت پوزیسیون متعادلی حاصل می‌شد.

دفاع اسلاو

1.d4 d5 2.c4 c6

استادان شوروی ایده‌های فراوان در این دفاع وارد کرده‌اند. سیاه نقطهٔ d5 را

تقویت می‌کند، بی‌آنکه راه فیل c8 مسدود شود. تهدید ضمنی dₓc4,... و b5,... نیز وجود دارد. عیب این دفاع در این نکته نهفته است که ممکن است سیاه برای انجام c5,... تمپو از دست بدهد و در ضمن اسب b8 از خانهٔ c6 محروم شده است.

3.♘f3

حرکت 3.e3 فعالانه نیست و سیاه می‌تواند گسترش خود را تکمیل کند و حتی آرایش «دیوار سنگی» را ایجاد کند (که به دلیل بی‌تحرکی فیل c1 مفید هم هست). مثلاً

3.e3 e6 4.♘c3 f5 5.♗d3 ♘f6 6.♘f3 ♗d6 7.♕c2 ♘e4

و سیاه امکان حمله در جناح شاه دارد.

در صورت

3.♘c3 dₓc4 4.e3 (4.a4 e5!) b5 5.a4 b4 6.♘e4 ♕d5 7.♘d2 c3 8.bₓc3 bₓc3 9.♘b1 ♕a5 10.♕c2 e5

طرفین امکانات متعادل دارند.

در جواب 3.♘c3، حرکت 3...,e5 (گامبی متقابل ویناور) کفایت نمی‌کند. مثلاً

3.♘c3 e5 4.cₓd5 cₓd5 5.♘f3 e4 6.♘e5

و سفید می‌تواند از ضعف d5 بهره‌برداری کند.

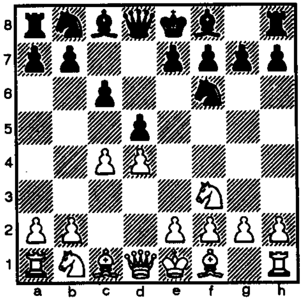
ادامهٔ جالب و حاد زیر منجر به برتری سفید می‌شود:

3.♘c3 e5 4.cₓd5 cₓd5 5.e4! dₓe4 6.♗b5+

3...,♘f6

و حالا درنمودار ۵۱۵ دو ادامهٔ اصلی برای سفید وجود دارد: یکی 4.♘c3 و دیگری 4.e3، که هر دو را بررسی می‌کنیم.

(۵۱۵)



۱

4.♘c3 d×c4

حرکت 4...,♗f5 جالب نیست، زیرا

4...,♗f5 5.c×d5 c×d5 6.♕b3

و حالا در صورت 6...,b6 نقاط a6 و c6 و b5 ضعیف می‌شود.

5.a4

در ادامهٔ زیر، سیاه بازی خوبی کسب می‌کند:

5.e3 b5 6.a4 b4 7.♘a2 e6 8.♗×c4 ♘bd7 9.o-o ♗b7 10.♕e2 c5 11.♖d1 ♕c7

زیرا اسب a2 موقعیت خوبی ندارد و سیاه به راحتی گسترش خود را تکمیل می‌کند.

5...,♗f5 6.e3

در ادامهٔ زیر:

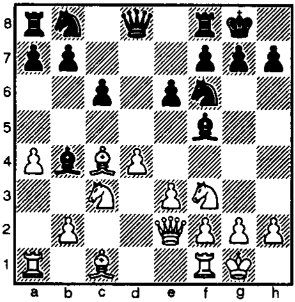
6.♘e5 ♘bd7 7.♘×c4 ♕c7 8.g3 e5 9.d×e5 ♘×e5 10.♗f4 ♘fd7

سیاه با f6,... و ♗b4,... یا ♗e7,... و ♗e6,... بازی متعادلی پیدا می‌کند.

6...,e6 7.♗xc4 ♗b4 8.o-o o-o 9.♕e2

به نمودار ۵۱۶ توجه کنید.

(۵۱۶)



9...,♘e4

سیاه با کنترل e4 بازی مناسبی می‌یابد. مثلاً
10.♘xe4 ♗xe4 11.♘e5 ♘d7 12.♗d3 ♗xd3 13.♘xd3 ♗d6 14.♗d2 e5
و بازی متعادل است (لیلیانتال - لونفیش، مسکو ۱۹۳۵).

در صورت 9...,♗g6، سفید امکان جالب 10.e4 و قربانی پیاده را در اختیار دارد، که در بازی شمارهٔ ۶ فصل دوازدهم بررسی می‌شود.

۲

بعد از نمودار ۵۱۵، سفید این راه را انتخاب می‌کند:

4.e3

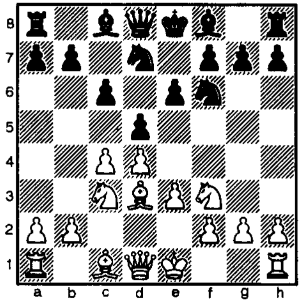
سفید از c4 دفاع می‌کند و نمی‌گذارد بازی به شاخه‌هایی کشیده شود که سیاه پیادهٔ c4 را بگیرد. البته در این حالت، فیل c1 محدود می‌شود.

4...,e6

در شاخهٔ زیر ابتکار بازی به دست سفید می‌افتد:
4...,♗f5 5.cxd5 cxd5 6.♕b3 ♕c8 7.♘a3 ♘c6 8.♗d2 ♗d7 9.♖c1

هر چند که 7.♘c3 هم به جای 7.♘a3 خوب است.

(۵۱۷)



5.♘c3 ♘bd7 6.♗d3

حرکتهای گسترشی مناسب برای سفید تمام شده است. از این رو به جواب 6...,dxc4 و از دست دادن تمپو تن درمی‌دهد. به نمودار ۵۱۷ توجه کنید.

6...,dxc4

در صورت

6...,♗e7 7.o-o o-o 8.e4 dxe4 9.♘xe4 b6 10.♕e2 ♗b7 11.♖d1 ♕c7

پوزیسیون سیاه محکم اما محدود است.

ادامهٔ زیر را نیز بررسی کنیم:

6...,♗d6 7.e4 dxe4 8.♘xe4 ♘xe4 9.♗xe4 ♘f6

در صورت 9...,♗b4+ سفید حتی امکان زیر را در اختیار دارد:

9...,♗b4+ 10.♔f1 o-o 11.h4 ♘f6 12.♗c2

با ابتکار عمل در جناح شاه.

10.♗c2 o-o 11.o-o b6 12.♕e2

سفید برتری دارد، زیرا ورود فیل c8 به بازی مشکل است.

7.♗xc4 b5 8.♗d3

در صورت

8.♗b3 b4 9.♘e2 ♗a6

سیاه بازی خوبی دارد.

8...,a6 9.e4 c5

این واریاسیون مران است که روبینشتاین رواج داده و تئوری آن را استادان شوروی تکمیل کرده‌اند.

10.e5 cxd4

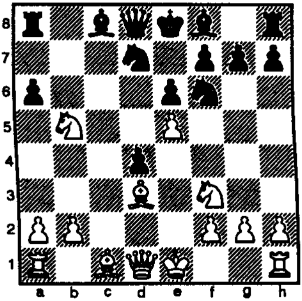
ادامهٔ زیر خوب نیست:

10...,♘d5 11.♘xd5 exd5 12.o-o

زیرا پیادهٔ e5 چون نیشی بر پوزیسیون سیاه فشار می‌آورد.

11.♘xb5

(۵۱۸)



در ادامهٔ

11.exf6 dxc3 12.fxg7 ♗xg7

فایده‌ای نصیب سفید نمی‌شود.

به نمودار ۵۱۸ توجه کنید.

11...,♘xe5

ادامهٔ

11...,axb5 12.exf6 ♕b6

نیز رواج داشته است. زوایای این واریاسیون در بازی باتوینیک ـ اویوه (قهرمانی جهان، ۱۹۴۸) روشن شد:

13.fxg7 ♗xg7 14.o-o ♘c5 (14...,o-o 15.♗f4 ♗b7 16.♖e1 ♖ac8 17.♘e5) *15.♗f4 ♗b7 16.♖e1*

در اینجا، اویوه 16...,♖d8 بازی کرد و بعد از

17.♖c1 ♖d5 18.♗e5!

به درد سر افتاد:

18...,♗xe5 19.♖xe5 ♖xe5 20.♘xe5 ♘xd3 21.♕xd3 f6

و پوزیسیون نمودار ۱۸۵ حاصل شد (فصل ۳).

البته ادامهٔ زیر بهتر بود:

16...,♘xd3 17.♕xd3 ♗xf3 (17...,o-o 18.♘g5) *18.♕xf3 o-o 19.♕g3*

اما باز هم وضع سفید بهتر از سیاه می‌شد.

12.♘xe5 axb5 13.♕f3

در ادامهٔ زیر

13.♗xb5+ ♗d7 14.♘xd7 ♕a5+ 15.♗d2 ♕xb5 16.♘xf6+ gxf6

چیزی نصیب سفید نمی‌شود و سیاه بازی فعالانه‌ای دارد.

13...,♗b4+ 14.♔e2 ♖b8

در صورت

14...,♕d5 15.♕xd5 ♘xd5 16.♗xb5+ ♔f8 17.♘c6

سفید برتری می‌یابد. ادامهٔ زیر نیز برای سیاه مناسب نیست:

14...,♗d7 15.♗g5 ♖b8 16.♘xd7 ♕xd7 17.♗xf6 gxf6 18.♕xf6

و سیاه پوزیسیون خوبی ندارد.

15.♕g3

در صورت

15.♘c6 ♗b7 16.♗xb5 ♕b6

سفید دچار مشکلاتی می‌شود.

15...,♕d6 16.♘f3 ♕xg3 17.hxg3 ♗c5

امکانات طرفین تقریباً متعادل است.

دفاع چیگورین

1.d4 d5 2.c4 ♘c6

چیگورین این دفاع را به کار می‌برد و موفق هم بود. ایدهٔ سیاه، فشار آوردن به مرکز سفید با کمک سوارهاست. نظریه پردازانی چون راگوزین و اسمیسلوف این ایده را به کار گرفته‌اند. دفاع چیگورین زیاد بررسی نشده و امکانات آن هنوز کاملاً تحلیل نشده است.

3.♘f3

این بهترین حرکت سفید است. در ادامهٔ زیر

3.♘c3 dxc4 4.d5 ♘a5 5.♕a4+ (5.♗f4 e6 6.e4 ♘f6) c6 6.b4 b5! 7.♕xa5 ♕xa5 8.bxa5 b4 9.♘d1 cxd5 10.e4 e6

سیاه به ازای سوار، دو پیادهٔ نیرومند دارد. در مسابقهٔ تلگرافی وین-پترزبورگ (۱۸۹۷-۱۸۹۸) همین شاخه بازی شد که نهایتاً به تساوی انجامید، زیرا سفید سرانجام مجبور شد سوار اضافه را با دو پیادهٔ سیاه تعویض کند.

در صورت 3.♘c3، جواب 3...♘f6 هم خوب است.

3...,♗g4 4.♕a4

این مانور را آلخین بهترین پاسخ دفاع چیگورین می‌داند. ادامه‌های دیگر برای سیاه خوب است. مثلاً

4.e3 e6 5.♘c3 ♗b4 6.♕b3 ♗xf3 7.gxf3 ♘ge7 8.♗d2 o-o 9.♗d3 ♖b8

و سیاه ابتکار دارد (پیلزبری ـ چیگورین، لندن ۱۸۹۹).

یا

4.cxd5 ♗xf3 5.dxc6 (5.gxf3 ♕xd5 6.e3) ♗xc6 6.♘c3 e6 7.e4 ♗b4 8.f3 f5!

با بازی خوب برای سیاه (پیلزبری ـ چیگورین، پترزبورگ ۱۸۹۵) که ادامهٔ آن را می‌توانید در نمودار ۳۳۰ (فصل ٦) ببینید.

4...,♗xf3 5.exf3 e6 6.♘c3 ♘e7

ادامهٔ زیر برای سیاه خطرناک است:

6...,dxc4 7.♗xc4 ♕xd4

زیرا سیاه در گسترش بسیار عقب می‌افتد.

7.♗e3 g6 8.cxd5 exd5 9.♗b5 ♗g7 10.o-o o-o

امکانات طرفین متعادل است (فیوشتر ـ برونشتاین، مسکو ـ بوداپست، ۱۹۴۹).

گامبی متقابل آلبین

1.d4 d5 2.c4 e5

تلاشی نافرجام برای کسب ابتکار عمل.

3.dxe5

معمولاً پذیرفتن گامبی بهترین راه مقابله با گامبی است.

3...,d4

در صورت

3...,d×c4 4.♕×d8+ ♔×d8 5.e4

سفید پوزیسیون بهتری دارد.

4.♘f3

ادامهٔ زیر غلط است:

4.e3 ♗b4+ 5.♗d2 d×e3 6.♗×b4 e×f2+ 7.♔e2 f×g1=♘+! 8.♔e1 ♕h4+

زیرا حملهٔ سیاه مرگبار است. در ادامهٔ

6.♕a4+ ♘c6 7.♗×b4 e×f2+ 8.♔×f2 ♕h4+ 9.g3 ♕d4+

سفید در لبهٔ پرتگاه قرار می‌گیرد.

4...,♘c6

در شاخهٔ زیر

4...,c5 5.e3 ♘c6 6.e×d4 c×d4 7.♗d3 ♗g4 (7...,♘×e5 8.♕e2) 8.o-o

وضع سفید بهتر است.

5.♘bd2

ادامهٔ زیر هم مناسب است:

5.♗f4 ♗b4+ (5...,♘ge7 6.♘bd2 ♘g6 7.♗g3 ♗g4 8.♕a4 ♕d7 9.o-o-o) 6.♘bd2 ♗g4 7.e3 d3 (7...,d×e3

8.♗x e3 ♘ge7 9.a3) 8.♕b3

و سیاه به ازای قربانی پیاده، جبرانی ندارد.

5...,f6

سفید تهدید 6.♘b3 و بعد گرفتن d4 را داشت. در ادامهٔ زیر

5...,♗g4 6.♘b3 ♗x f3 7.ex f3 ♕d7 8.f4 o-o-o 9.♗e2

یا

5...,♗b4 6.a3 ♗x d2+ 7.♗x d2 ♗g4 8.♕b3

سفید برتری دارد.

6.ex f6 ♕x f6

یا

6...,♘x f6 7.a3 ♗g4 8.h3 ♗x f3 9.♘x f3

و سفید پیادهٔ بیشتر را حفظ می‌کند.

7.g3 ♗g4 8.♗g2 o-o-o 9.h3

سفید پیادهٔ اضافی را حفظ کرده است و بعد از قلعهٔ کوچک وضع خوبی خواهد داشت.

واریاسیون لِویتسکی

1.d4 d5 2.♘c3 ♘f6

حرکت 2...,e6، در صورت 3.e4 به دفاع فرانسوی تبدیل می‌شود. حرکت 2...,c5 قابل بازی است و در صورت 3.dx c5، سیاه با 3...,d4 یا 3...,e6 ادامه می‌دهد.

3.♗g5 ♗f5

حرکت 3...,c5 جالب توجه است. مثلاً

3...,c5 4.♗xf6 exf6 5.dxc5 d4 6.♘e4 ♗f5 (6...,♗xc5? 7.♘xc5 ♕a5+ 8.c3 dxc3 9.♘b3) 7.♘g3 ♗xc5

و حالا در صورت 8.♘xf5، سیاه با 8...,♕a5+ جواب می‌دهد.

4.f3

این ایدهٔ واریاسیون لِویتسکی است. سفید می‌خواهد e4 کند و مرکز را بگیرد و قلعهٔ بزرگ برود. در ادامهٔ زیر

4.e3 c6 5.♗d3 ♗g6 6.♘f3 ♘bd7

سفید به چیزی نمی‌رسد و وضع سیاه محکم است.

4...,♘bd7 5.♘xd5

یا

5.♕d2 c6 6.e4 dxe4 7.♕f4 ♕a5 8.o-o-o e6 (8...,exf3 9.♘xf3) 9.♗xf6 ♘xf6 10.fxe4 ♗g6 11.♗d3 ♗b4 12.♘ge2 o-o-o

که وضع سیاه مناسب است.

5...,♘xd5 6.e4 h6 7.♗h4

در صورت 7.♗d2، سیاه امکان جالب 7...,e5 را هم دارد.

7...,♘e3 8.♕e2 ♗xe4 9.fxe4 ♘xf1

پوزیسیون بغرنج و حادّ است، اما طرفین امکانات برابر دارند. مثلاً

10.o-o-o g5 11.♗f2 ♘xh2 12.♖xh2 ♗g7

سیستم کوله

1.d4 d5 2.♘f3 ♘f6 3.e3

سفید c4 نکرده و قصد دارد با ♗d3، ♘bd2 و o-o گسترش خود را

تکمیل کند، در آینده با c3 نقطهٔ d4 را تقویت کند و حرکت مهم e4 را انجام دهد.

سیاه باید مراقب باشد، زیرا سفید ممکن است تهدیدهای خطرناکی در جناح شاه پدید آورد.

3...,e6

این حرکت در سیستم کوله زیاد بازی می‌شود، اما حرکت ♗f5 ,...3 کاملاً قابل بازی است، زیرا سفید دیگر امکان ♕b3 و حمله به d5 و b7 را ندارد. مثلاً

3..., ♗f5 4. ♗d3 e6 5. ♗xf5 exf5 6.♕d3 ♕c8 7.o-o ♗d6 8.b3 o-o 9.c4 c6

و سیاه با g6,...، ♘bd7 ,... (یا حتی ♘a6-c7 ,...) و ♖e8 ,... ادامه می‌دهد و پوزیسیون خود را در مرکز تقویت می‌کند، حال آنکه فیل c1 چشم‌انداز مناسبی ندارد.

4.♗d3 c5 5.c3

یا

5.b3 ♘c6 6. ♗b2 ♗d6 7.o-o o-o 8. ♘e5 ♕c7 9.f4 cxd4 10.exd4 ♘b4 11.♘c3 ♘xd3 12.♕xd3 a6

با بازی متعادل.

5...,♘c6

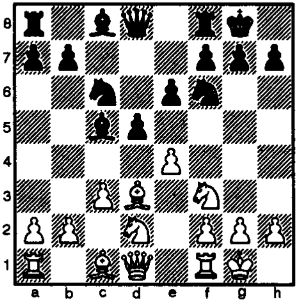
حرکت ♘bd7 ,...5 هم خوب است. مثلاً

5...,♘bd7 6.♘bd2 ♗e7 7.o-o o-o

و پوزیسیون سیاه مطمئن است.

6.o-o ♗e7 7.♘bd2 o-o 8.d×c5 ♗×c5 9.e4

(۵۱۹)



به نمودار ۵۱۹ توجه کنید. سفید حرکت رهایی‌بخش را انجام داده و سوارهای خود را آزاد می‌کند. حالا تهدید او 10.e5 است تا پوزیسیون سیاه را محدود کند.

و حالا

9...,♕c7

در نمودار ۵۱۹، ادامهٔ زیر برای سیاه مناسب نیست:

9...,d×e4 10.♘×e4 ♘×e4 11.♗×e4 ♕×d1 12.♖×d1

زیرا گسترش فیل c8 مشکل می‌شود.

10.♕e2

در ادامهٔ زیر

10.e×d5 e×d5 11.♘b3 ♗b6

سفید نصیبی نمی‌برد، زیرا سیاه به ازای پیادهٔ منفرد سوارهای فعال دارد.

10...,♗d6

جنگ بر سر e5 است. سفید می‌خواهد سیاه را به d×e4...، وادارد و برتری در مرکز کسب کند، اما سیاه پوزیسیون خود را در مرکز تقویت می‌کند.

11.♖e1 ♘g4 12.h3 ♘ge5 13.♗c2

ادامهٔ

13.♘×e5 ♘×e5 14.♗c2 d4!

برای سیاه خوب است. اما ادامهٔ

13.♘xe5 ♘xe5 14.exd5 exd5 15.♘f3

به قصد بهره‌برداری از ضعف d5 جالب توجه است.

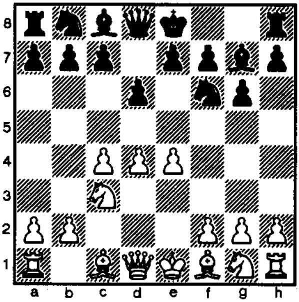
13...,h6 14.♘xe5 ♘xe5 15.♘f3

و حالا امکانات طرفین متعادل است.

دفاع هندی شاه

1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3.♘c3 d6 4.e4 ♗g7

(۵۲۰)



و حالا در نمودار ۵۲۰ دو ادامه را بررسی می‌کنیم.

۱

5.f3

سفید مرکز را تقویت می‌کند، اما سیاه با سوارها به این مرکز فشار می‌آورد. حرکت 5.f4 به بازی پیچیده‌ای منتهی می‌شود، اما تجربه نشان داده که سیاه با c5,... امکانات متقابل کسب می‌کند. مثلاً

5.f4 o-o 6.♘f3 c5 7.d5

در صورت

7.dxc5 ♕a5 8.♗d3 (8.cxd6 ♘xe4) ♕xc5 9.♕e2 ♘c6 10.♗e3 ♕a5 11.o-o (10.h3 ♘h5) ♘g4

سیاه بازی مناسبی می‌یابد.

7...,e6 8.dₓe6 (8.♗d3 eₓd5 9.cₓd5 ♕b6) *fₓe6 9.♗e2 ♘c6 10.o-o ♕e7*

و حالا سیاه d4 را کنترل می‌کند و وضع خوبی دارد. مثلاً

11.♗e3 ♘g4 12.♗d2 ♘d4

یا

11.e5 dₓe5 12.fₓe5 ♘g4

و پیادهٔ e5 بی‌دفاع می‌شود (زوبارف ـ ورلینسکی، مسکو ۱۹۲۵).

5...,o-o 6.♗e3 e5 7.d5

در صورت

7.♘ge2 eₓd4 8.♘ₓd4 c6

سیاه قادر به انجام d5,... خواهد بود.

7...,c6 8.♕d2 cₓd5 9.cₓd5 ♘e8 10.o-o-o f5

بازی حادّی در پیش است که در آن طرفین امکانات برابر دارند (آلخین ـ اویوه، ۱۹۲۶).

۲

بعد از

1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3.♘c3 d6 4.e4 ♗g7

در نمودار ۵۲۰ به بررسی ادامهٔ زیر می‌پردازیم:

5.♘f3 o-o 6.h3

برای محدود کردن فیل c8.

6...,e5 7.d5

ادامهٔ زیر

7.d×e5 d×e5 8.♕×d8 ♖×d8 9.♘×e5 ♘×e4

برای سفید خوب نیست.

7...,♘bd7 8.♗e2 ♘c5 9.♕c2 a5 10.♗e3 ♘e8

حرکت 10...,b6 جالب نیست. مثلاً

10...,b6 11.g4 ♔h8 12.o-o-o ♗d7 13.♘d2 ♘g8 14.g5

و سفید تهدیدهای خطرناکی در جناح شاه دارد (تولوش ـ پانوف، **۱۹۴۵**).
حرکت ♗×c5 تهدید به حساب نمی‌آید، زیرا خانهٔ d6 در اختیار اسب سیاه قرار می‌گیرد.

حالا سفید اگر قلعهٔ بزرگ برود، طرفین در جناحهای مخالف امکانات حمله دارند. اگر قلعهٔ کوچک برود، بازی پوزیسیونی حاصل می‌شود، و سیاه نهایتاً با حرکت f5,... در مواضع سفید شکاف وارد می‌کند.

دفاع گرونفلد

1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3.♘c3

در صورت 3.♘f3، حرکت 3...,d5 برای سیاه مناسب نیست، زیرا

3.♘f3 d5 4.c×d5 ♘×d5 5.e4

و اسب سیاه تمپو از دست می‌دهد. در صورت 3.♘f3، سیاه می‌تواند 3...,♗g7 و سپس o-o,... کند و حرکت d5,... را تا ♘c3 به تعویق بیندازد.

حرکت 3.f3 به پوزیسیونهای بغرنجی منتهی می‌شود که زیاد مورد تجزیه و تحلیل قرار نگرفته‌اند. سفید می‌خواهد مرکز پیاده‌ای نیرومندی

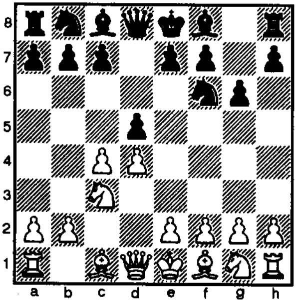
ایجاد کند، اما ابهامهایی وجود دارد.

3...,d5

این حرکت مشخصهٔ دفاع گرونفلد است. به نمودار ۵۲۱ توجه کنید. باتوینیک و اسمیسلوف ایده‌های گرانبهایی به این دفاع وارد کرده‌اند.

در نمودار ۵۲۱ سه ادامه را بررسی می‌کنیم.

(۵۲۱)



۱

4.c×d5 ♘×d5 5.e4

ظاهراً سفید در مرکز برتری می‌یابد، اما پیاده‌های مرکزی‌اش مورد حملهٔ سوارهای سیاه قرار می‌گیرد. معمولاً سیاه فشار بسیار وارد می‌کند. تعویض در c3 باعث می‌شود تا سیاه تمپو از دست ندهد.

5...,♘×c3 6.b×c3.c5!

حرکت 6...,♗g7 با پاسخ 7.♗a3! مواجه می‌شود و انجام حرکت c5,... مشکل می‌نماید.

7.♗c4 ♗g7 8.♘e2

حرکت 8.♘f3 با جواب 8...,♗g4 مواجه می‌شود، و سیاه هم فیل خود را گسترش می‌دهد و هم به فشار خود در d4 می‌افزاید.

8...,♘c6 9.♗e3 o-o 10.o-o c×d4 11.c×d4 ♗d7

این بازی تیپاری ـ اسمیسلوف (مسکو ـ بوداپست، ۱۹۴۹) بوده است. پس‌از 12.♖c1 ♖c8 13.♕d2 ♕a5!

سیاه پوزیسیون خوبی کسب کرد. در صورت تعویض وزیرها، سیاه بازی مناسبی در جناح وزیر می‌یابد. اسمیسلوف به 14.♕b2 با 14...,♕b4 جواب داد و همین ایده را دنبال کرد.

۲

در نمودار ۵۲۱، سفید ممکن است ادامهٔ زیر را برگزیند، که در آن سیاه می‌تواند به بازی خوبی دست یابد:

4.♗g5 ♘e4 5.♗f4

در صورت

5.♘xe4 dxe4 6.e3 c5

سیاه در قطر a1-h8 فشار زیادی دارد.

4.♗f4 ♗g7 5.e3 o-o

و حالا اگر سفید قربانی پیاده را قبول کند، یعنی

6.cxd5 ♘xd5 7.♘xd5 ♕xd5 8.♗xc7

سیاه می‌تواند تهدیدهایی ایجاد کند. مثلاً

8...,♘c6

حرکت 8...,♘a6 هم جالب است، زیرا در صورت 9.♗xa6، سیاه با 9...,♕xg2 جواب می‌دهد.

9.♘e2 ♗g4 10.f3 ♖ac8 11.♗f4 ♕a5+ 12.♘c3 (12.♕d2 ♘b4) **e5 13.dxe5 ♗e6 14.♗e2 ♘xe5**

و سیاه به ازای پیاده ابتکار عمل دارد، زیرا سوارهایش کاملاً فعال‌اند.

در همین شاخه، در صورت 6.♖c1 (به جای 6.cxd5)، سیاه می‌تواند حرکت 6...,c5 را انجام دهد. مثلاً

7.dxc5 ♗e6! 8.♘f3 ♘c6 9.♕a4 ♘e4 10.♗e2 ♗xc3+ 11.bxc3 dxc4 12.♘d4 ♗d5

و سیاه پوزیسیون خوبی دارد (راگوزین ـ باتوینیک، لنینگراد ۱۹۴۰).

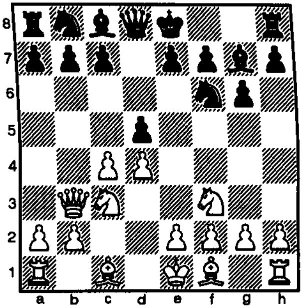
۳

ادامهٔ دیگر در نمودار ۵۲۱ این است:

4.♘f3 ♗g7 5.♕b3

به نمودار ۵۲۲ نگاه کنید.

(۵۲۲)



و حالا

5...,dxc4

بعد از 5...,c6 و 6.e3 سفید پوزیسیون خوبی دارد زیرا دیگر به سادگی نمی‌توان به مرکز او حمله کرد. طرح زیر را اسمیسلوف ابداع کرده است:

6.♕xc4 o-o 7.e4 ♗g4

ادامهٔ زیر خوب نیست:

7...,b6 8.e5! ♗a6

زیرا سفید بعد از

9.exf6! ♗xc4 10.fxg7 ♔xg7 11.♗xc4

سه سوار فعال به ازای وزیر دارد.

8.♗e3

دربارهٔ 8.♘g5 در بازی شمارهٔ ۹ در فصل ۱۲ بحث می‌شود.

8...,♘fd7

ادامهٔ زیر به صلاح سیاه نیست:

8...,♗xf3 9.gxf3

زیرا سفید ممکن است با ♗e2 و h4 و f4 در جناح شاه حمله کند.

9.♕b3

در صورت

9.♘d2 ♘b6 10.♕d3 c6 11.f3 ♗e6 12.♖d1 ♘a6

سفید در گسترش عقب می‌افتد و سیاه بازی بهتری پیدا می‌کند (باتوینیک ـ اسمیسلوف، قهرمانی جهان ۱۹۴۸).

9...,♘b6 10.a4

در ادامهٔ زیر

10.♖d1 e5! 11.dxe5 ♘8d7 12.♗e2 ♕e7 13.♗g5 ♕e8 (13...,♕c5 14.♘d5) 14.o-o ♘xe5

سیاه به پوزیسیون متعادلی می‌رسد (کرِس ـ اسمیسلوف، قهرمانی جهان ۱۹۴۸).

10...,a5

در صورت

10...,♗xf3 11.gxf3 ♗xd4 12.♗xd4 ♕xd4

سفید حرکت 13.a5 را انجام می‌دهد و پوزیسیون سیاه مخاطره‌آمیز می‌شود.

11.d5 ♗xf3 12.gxf3 ♕d6

این بازی اویوه ـ اسمیسلوف (قهرمانی جهان ۱۹۴۸) بوده است. حالا سیاه می‌خواهد وزیر را به b4 ببرد و از فیل g7 نهایت بهره را بگیرد.

دفاع هندی وزیر

1.d4 ♘f6 2.c4 e6

حالا در صورت 3.♘c3 ,♗b4 شاهد دفاع نیمزو هندی خواهیم بود که در صــفحه‌های بــعد بــررسی مــی‌شود. ادامهٔ 3.♘c3 ,b6 را ابـتدا و 3.♘f3,b6 را بعد از آن بررسی می‌کنیم.

۱

3.♘c3 b6

این ادامه برای سیاه جالب نیست. سفید تا مدتها برتری و ابتکار عمل می‌یابد. این نحوهٔ گسترش فیل c8 فقط در صورت 3.♘f3 قابل توجیه است.

4.e4 ♗b7 5.♕c2 ♗b4

در صورت

5...,d5 6.c×d5 e×d5 7.e5 ♘e4 8.♗b5+ c6 9.♗d3

پوزیسیون سفید بهتر از سیاه می‌شود.

6.♗d3 c5

در ادامهٔ زیر

6...,♗×c3+ 7.b×c3 d6 8.f4 e5 9.♘f3 ♘bd7 10.f×e5 d×e5 11.♗g5

سفید تهدیدهای خطرناکی ایجاد می‌کند.

7.d5

حالا فیل b7 دورنمایی ندارد.

7...,e×d5 8.e×d5

سفید با ♘ge2 و o-o و سپس ♘g3 و ♘f5 به حمله می‌پردازد. سیاه

امکاناتی برای بازی متقابل ندارد. فیل b4 نهایتاً با c3 تعویض می‌شود و برتری دو فیل نصیب سفید می‌گردد. عقب‌نشینی این فیل به بهای از دست دادن زمان تمام می‌شود.

۲

1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♘f3 b6

حالا حرکت b6,... توجیه دارد، زیرا سیاه می‌تواند با سوارهای خود خانهٔ e4 را هدف بگیرد.

4.g3

حالا دیگر سفید نمی‌توانسته با 4.♘c3 در صدد تصرف مرکز (مانند ادامهٔ قبلی) برآید.

مثلاً

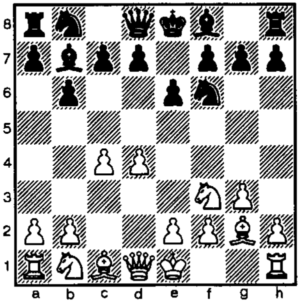
4.♘c3 ♗b7 5.♕c2 ♗b4 6.a3 ♗xc3+ 7.♕xc3 ♘e4 8.♕c2 o-o

و سیاه با f5,... خانهٔ e4 را کاملاً تقویت می‌کند.

4...,♗b7 5.♗g2

به نمودار ۵۲۳ توجه کنید.

(۵۲۳)



5...,♗e7

احتمالاً 5...,d6 هم قابل بازی است. مثلاً

5...,d6 6.♘c3 ♘bd7 7.♕c2 g6 8.e4 ♗g7 9.o-o o-o 10.♖d1 ♕c8 11.b3 ♖d8

اما پوزیسیون سیاه محدود می‌شود (لیلیانتال ـ آلاتورتسف، مسکو ۱۹۴۶).

حرکت ♗b4+ ,...5 قابل بازی است:

5..., ♗b4+ 6.♗d2 ♗xd2+ 7.♕xd2

در این حالت ♘bxd2 .7 جالب نیست، زیرا سیاه بعد از d6,... به راحتی حرکت e5,... را انجام خواهد داد.

برگردیم به ادامهٔ اصلی.

6.o-o o-o 7.♕c2

در صورت

7.♘c3 ♘e4 8.♕c2 ♘xc3 9.♕xc3 f5

سیاه بازی متعادلی دارد. البته حرکت ♘g5 .9 (به جای ♕xc3 .9) به دلیل ♘xe2+ ,...9 غلط است، اما کلاً در پوزیسیونهایی که فیلهای طرفین در g2 و b7 مستقر باشند و فیل b7 بی‌دفاع باشد، باید مراقب ترکیبهایی در اثر حرکت ♘g5 بود، زیرا گاهی برای سیاه فاجعه‌بار از کار درمی‌آید.

7..., ♘c6

حرکت c5,...7 قابل بازی است. مثلاً

7...,c5 8.dxc5 bxc5 9.♘c3 ♘c6 10.♖d1 d6 11.b3 a6 12.♗b2

با نبردی بغرنج (یودوویچ ـ دوبینین، ۱۹۳۸).

8.♘c3 d5 9.cxd5 ♘b4 10.♕b3 ♘bxd5 11.♖d1 ♕c8 12.♗g5 ♘xc3 13.bxc3

در صورت

13.♕xc3 ♘e4 14.♕c1 ♘xg5

سیاه مشکلی ندارد.

13...,c5

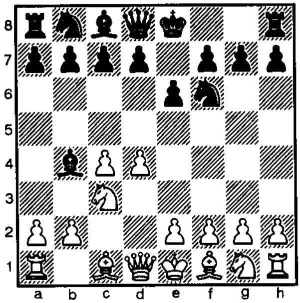
و حالا سیاه بازی دشواری در پیش ندارد.

دفاع نیمزو هندی

1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♘c3 ♗b4

این دفاع امروزه زیاد بازی می‌شود. سیاه خانهٔ e4 را هدف گرفته و در حالتهایی برای تضعیف مرکز سفید، حرکت c5,... را هم بازی می‌کند، یا با d5,... به تسخیر مرکز توجه دارد. به نمودار ۵۲۴ توجه کنید.

(۵۲۴)



در نمودار ۵۲۴ سفید چند حرکت در اختیار دارد که یک به یک شاخه‌های آنها را بررسی می‌کنیم.

۱

4.♗g5

به نظر عجولانه می‌آید.

4...,h6 5.♗h4 c5 6.e3 ♕a5

فیل سیاه رو نمی‌تواند از c3 حمایت کند.

7.♕b3 ♘e4 8.♖c1 c×d4 9.e×d4 ♘c6

و سیاه پوزیسیون فعالانه‌ای دارد.

4...,h6 5.♗ₓf6 ♗ₓc3+ 6.bₓc3 ♕ₓf6 7.e4 d6

سیاه سپس با e5,... پوزیسیون مطمئنی کسب می‌کند.

۲

4.♕b3

تجربه نشان داده که این حرکت فایده‌ای نصیب سفید نمی‌کند. ممکن است وزیر در این محل مورد حملهٔ سیاه قرار بگیرد. مثلاً

4...,c5 5.dₓc5 ♘a6 6.a3 ♗ₓc5 7.♘f3 b6 8.♗g5 ♗b7 9.e3 ♗e7 10.♗e2 o-o 11.o-o ♘c5 12.♕c2 ♘fe4

و سیاه در ادامهٔ بازی مشکلی ندارد (الیسکازس ـ باتوینیک، مسکو ۱۹۳۶)، زیرا می‌تواند با ♖c8 ,... مقدمات d5,... را فراهم کند.

۳

4.a3

این حرکت جالب است. بعد از

4...,♗ₓc3+ 5.bₓc3

سفید برتری دو فیل، برتری مختصر در مرکز و امکان حمله در جناح شاه کسب می‌کند، اما در گسترش اندکی عقب می‌افتد و نقطهٔ c4 ضعیف شده است. در اینجا سیاه معمولاً 5...,c5 بازی می‌کند (نگاه کنید به بازی شمارهٔ ۸ در فصل ۱۲) تا پیاده‌های دوبلهٔ سفید را میخکوب کند و با حرکتهای b6,...، ♘c6-a5 ,... و ♗a6 ,... به c4 حمله‌ور شود.

به نظر رومانوفسکی، حرکت 5...,c5 در صورت 6.f3 کاملاً توجیه پیدا می‌کند. مثلاً

5...,c5 6.f3 d5 7.e3 o-o 8.cₓd5 ♘ₓd5!

و سیاه پوزیسیون امیدبخشی دارد (لیلیانتال ـ باتوینیک، مسکو ۱۹۳۵).

رومانوفسکی 5...,o-o را انعطاف‌پذیرتر می‌داند. در صورت

5...,o-o 6.f3 d5 7.cxd5 (7.e3 c5!) exd5! 8.e3 ♗f5

طرحهای سفید در مرکز نقش بر آب می‌شود.

در ادامهٔ 5...,o-o، در صورت 6.e3، بعد از

6...,d6 7.♗d3 e5

حرکت 8.d5 سبب می‌شود که خانهٔ c5 در دسترس اسب b8 قرار بگیرد، و حرکت ?8.e4 هم به علت

8...,exd4 9.cxd4 ♘xe4 10.♗xe4 ♖e8

به ضرر سفید تمام می‌شود. همچنین در ادامهٔ

8.♘e2 e4 9.♗c2 ♗e6

سیاه بازی خوبی پیدا می‌کند. مثلاً

10.♗b3 c5

فیل b3 را فلج می‌کند، و

10.♘g3 ♗xc4

به سود سیاه است.

۴

4.♕c2

این ادامهٔ کلاسیک سفید است.

4...,d5

یک طرح جالب گسترشی با 4...,♘c6 آغاز می‌شود که استادان لنینگراد آن را تدارک دیده‌اند. مثلاً

4...,♘c6 5.♘f3 d6

و سیاه می‌تواند حرکت مهم e5,... را انجام دهد. نمونه‌اش شاخهٔ زیر است:

6.a3 ♗xc3+ 7.♕xc3 a5

البته o-o,...7 به علت 8.b4 و بعد ♗b2، جالب نیست زیرا سفید در مرکز فشار دارد.

8.♗g5 (8.g3 ♘e4 9.♕c2 f5 10.♗g2 o-o 11.o-o e5) ***h6***
9.♗xf6 ♕xf6 10.e3 o-o 11.♗e2 e5

و سیاه پوزیسیون خوبی دارد (لاسکر ـ آلخین، ناتینگم ۱۹۳۶).

یک حرکت دیگر برای سیاه c5,...4 است. مثلاً

4...,c5 5.dxc5 ♗xc5

ادامهٔ زیر

5...,♘a6 6.a3 ♗xc3+ 7.♕xc3 ♘xc5 8.f3

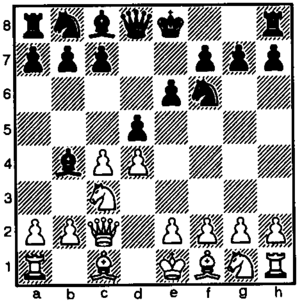
سبب برتری سفید در مرکز می‌شود (فلور ـ باتوینیک، ۱۹۳۳).

6.♘f3 (6.♗g5? ♗xf2+) ***♘c6 7.♗g5***

و سفید مختصری برتری دارد، زیرا در ستون d قادر به اعمال فشار است.

برمی‌گردیم به ادامهٔ اصلی بعد از 4...,d5. به نمودار ۵۲۵ توجه کنید.

(۵۲۵)



5.cxd5

در صورت

5.♗g5 dxc4 6.♘f3 b5
7.a4 c6 8.♗xf6

سیاه می‌تواند با

8...,♕xf6 9.axb5 cxb5 10.♕e4 ♕g6! 11.♕xa8 ♕c2

به مساوی دست یابد، یا با

8...,gxf6 9.g3 a6 10.♗g2 ♖a7 11.o-o ♖d7

پیادهٔ اضافی را حفظ کند.

اما در نمودار ۵۲۵ یک امکان دیگر هم برای سفید وجود دارد:

5.a3 ♗xc3+ 6.♕xc3 ♘e4 7.♕c2 c5 8.dxc5 ♘c6 9.e3 ♕a5+ 10.♗d2 ♘xd2

ادامهٔ

10...,♕xc5 11.b4 ♕e7 12.♗c1

برای سیاه خوب نیست، زیرا فیل به قطر مهمتر a1-h8 می‌رود (ریومین-کاپابلانکا، مسکو ۱۹۳۵).

11.♕xd2 dxc4! 12.♕xa5 (12.♗xc4 ♕xc5 13.♖c1 ♕g5) ***♘xa5 13.♖c1 b5 14.cxb6 ♗b7***

و حالا طبق نظر استادان شوروی، سیاه پوزیسون مطمئنی دارد. مثلاً

15.♘f3 ♔e7 16.bxa7 ♖xa7 17.♘d2 (17.♗xc4 ♖c8 18.♘d2 ♗a6) ♗a6 18.♖c3 ♖b8

برگردیم به ادامهٔ اصلی بعد از 5.cxd5:

5...,exd5

و حالا باز هم یک امکان دیگر برای سیاه:

5...,♕xd5 6.e3

یا

6.♘f3 c5 7.♗d2 ♗xc3 8.♗xc3 cxd4 9.♘xd4 o-o

10.e3 e5 11.♘f3 ♘c6 12.♗e2

و بازی متعادل است (فلور ـ لِونفیش، مسکو ۱۹۳۹).

6...,c5 7.a3 ♗xc3+ 8.bxc3 (8.♕xc3 ♘bd7 9.♘f3 cxd4) *o-o 9.♘f3 cxd4 10.cxd4 b6 11.♗c4 ♕c6*

و سیاه مشکل گسترشی ندارد.

6.♗g5 h6 7.♗xf6

ادامهٔ زیر خطرناک است:

7.♗h4 c5 8.o-o-o ♗xc3 9.♕xc3 g5

زیــرا ســیاه امکــان حـمله کسب مـی‌کند (نگـاه کـنید بـه نـمودار ۴۳۲، کرس ـ باتوینیک، مسکو ۱۹۴۱). حرکت 8.e3 بهتر از 8.o-o-o است.

7...,♕xf6 8.e3 o-o

پوزیسیون متعادل است.

۵

و سرانجام از نمودار ۵۲۴ به این واریاسیون می‌پردازیم:

4.e3

این حرکت مورد علاقهٔ باتوینیک بوده است. بـازی دشـوار و بـغرنجی در انتظار طرفین است.

4...,o-o

حرکت 4...,c5 برای فشار در مرکز، یا حرکت 4...,b6 امکان‌پذیر است. در صورت 4...,b6، سفید نباید با f3 مرکز را تقویت کند زیرا به مشکلات گسترشی دچار خواهد شد. مثلاً

4...,b6 5.♗d3 ♗b7 6.f3 c5 7.♘ge2 cxd4 8.exd4 o-o

9.♗g5 ♗e7

و سیاه وضع خوبی دارد (رومانوفسکی ـ کان، ۱۹۳۹) و می‌تواند در فرصت مناسبی با حرکت d5,... پیادهٔ d4 را منفرد کند.

5.♗d3 d5 6.♘f3

در ادامهٔ زیر

6.♘e2 c5 7.c×d5 e×d5 8.d×c5 ♘c6 9.o-o ♗×c5

وضع سیاه مناسب است. با آنکه d5 منفرد شده، اما این پیاده خانه‌های مهمی را کنترل می‌کند. سفید برای حمله به d5 ناچار است قوای خود را تجدید سازمان بدهد. در همین فرصت، سیاه گسترش خود را تکمیل می‌کند و امکانات متقابل به دست می‌آورد.

6...,c5

سیاه امکان زیر را هم در اختیار دارد:

6...,d×c4 7.♗×c4 c5 8.o-o ♘c6 9.a3 ♗a5

و بازی مناسبی به دست می‌آورد.

7.a3 ♗×c3+ 8.b×c3 ♘c6

سیاه می‌تواند در آینده با b6,...، ♗a6,... و ♘a5,... به c4 حمله کند. سفید بعد از قلعه رفتن، حرکت e4 را تدارک می‌بیند تا فیل c1 فعال شود و امکانات حمله در جناح شاه پدید آورد.

دفاع هلندی

1.d4 f5

دفاع هلندی به پوزیسیونهای حادّی می‌انجامد و نبردی پیچیده درمی‌گیرد. سیاه در جناح شاه امکانات تهاجمی کسب می‌کند و سفید در مرکز و جناح

وزیر. خیلی وقتها حرکت f5,... را با سلسله حرکات

1.d4 e6 2.c4 f5

انجام می‌دهند تا از گامبی جالب استاونتن اجتناب کنند.

ابتدا " گامبی استاونتن" و سپس واریاسیون اصلی را می‌بینیم.

۱

1.d4 f5 2.e4 f$_x$e4 3.♘c3 ♘f6

ادامهٔ زیر جالب است:

3...,g6 4.♘$_x$e4 d5 5.♘g3 ♗g7

و سیاه پوزیسیون خوبی پیدا می‌کند.

4.♗g5 c6

حرکت 4...,d5 غلط است، زیرا

4...,d5 5.♗$_x$f6 e$_x$f6 6.♕h5+ g6 7.♕$_x$d5

و سفید برتری کسب می‌کند.

5.f3

در صورت

5.♗$_x$f6 e$_x$f6 6.♘$_x$e4 d5

سیاه پوزیسیون خوبی دارد.

5...,e$_x$f3 6.♘$_x$f3 e6 7.♗d3 ♗e7 8.♘e5

و سفید به ازای پیاده بازی بسیار فعالانه‌ای دارد.

۲

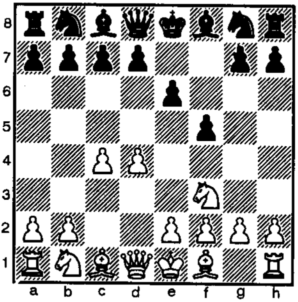
1.d4 e6 2.c4 f5

این سیستم را استادان شوروی، مانند باتوینیک، راگوزین، و ایلین ژنفسکی،

عمیقاً بررسی کرده‌اند.

3.♘f3

(۵۲۶)



در ادامهٔ زیر

3.g3 ♘f6 4.♗g2 ♗b4+ 5.♗d2 ♗xd2+ 6.♕xd2 o-o 7.♘c3 d5

وضع سیاه بد نیست.

بازی را از نمودار ۵۲۶ دنبال می‌کنیم.

3...,♘f6 4.g3

در صورت 4.e3، اگر سیاه با 4...,b6 جواب دهد، بازی به شاخه‌هایی از دفاع هندی وزیر و دفاع نیمزو هندی شباهت می‌یابد.

4...,♗e7 5.♗g2 o-o 6.o-o d5

حرکت 6...,d6 هم حرکت مناسبی است که سیاه طرح e5,... را دنبال می‌کند تا فیل c8 را گسترش دهد.

اما حرکت متن سیاه به نبرد بغرنجی می‌انجامد که در آن سیاه در جناح شاه حمله می‌کند و سفید در جناح وزیر. استاد مسلم این سیستم گسترشی، میخائیل باتوینیک بوده است.

7.♘c3 c6 8.♖b1 ♕e8 9.c5 ♕h5 10.b4

بازی در دو جناح. سفید با b4 و b5 ستونهایی در جناح وزیر می‌گشاید. سیاه پس از تکمیل گسترش با حرکت g5,... ادامه می‌دهد.

10...,♘e4 11.♕c2 ♘d7 12.b5 ♗f6

نبرد حادّی در پیش است و امکانات طرفین متعادل می‌نماید (رشفسکی - باتوینیک، ناتینگم ۱۹۳۶).

گامبی بوداپست

1.d4 ♘f6 2.c4 e5

این گامبی را استادان مجار بررسی کرده‌اند، و نهایتاً برای سیاه مناسب نیست. سیاه وارد نبردی می‌شود که آمادگی‌اش را ندارد و چندین تمپو در آغاز بازی از دست می‌دهد.

3.d×e5 ♘g4

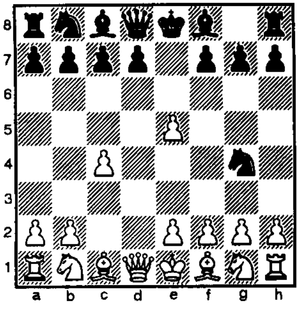
در اینجا 3...,♘e4 هم بازی می‌شود، که در این صورت شاید بهترین جوابِ سفید 4.♘d2 باشد. مثلاً

4..., ♘c5 5.♘gf3 ♘c6 6.g3 ♕e7 7.♗g2 ♘×e5 8.♘×e5 ♕×e5 9.o-o

و سفید هم در گسترش جلو است و هم در مرکز فشار دارد.

بازی را از نمودار ۵۲۷ پی می‌گیریم.

(۵۲۷)



4.♘f3

حرکت 4.e4 جالب است. مثلاً

4.e4 ♘×e5 5.f4 ♘ec6 6.♗e3 ♗b4+ 7.♘c3 ♕h4+ 8.g3 ♗×c3+ 9.b×c3 ♕e7 10.♗d3

و بازی حادی با امکانات خوب برای سفید ایجاد می‌شود. سفید در مرکز

برتری می‌یابد و گسترش مناسبی هم دارد اما پیاده‌های جناح وزیرش تا حدی ضعیف شده‌اند.

4...,♘bc6 5.e3

یک ادامهٔ دیگر برای سفید این است:

5.♗f4 ♗b4+ 6.♘bd2 ♕e7 7.a3 ♘g×e5 8.♘×e5 (8.a×b4? ♘d3+) ♘×e5 9.e3

و سفید موقعیت خوبی دارد.

5...,♘g×e5 6.♗e2 ♗b4+ 7.♗d2 ♗×d2+ 8.♕×d2 d6 9.♘c3 o-o 10.o-o

سفید می‌تواند با ♖fd1 و ♖ac1 و ♘d5 در مرکز و جناح وزیر فشار وارد کند.

گشایش رتی

1.♘f3

سفید در ابتدای کار نمی‌خواهد مرکز پیاده‌ای تشکیل دهد، بلکه می‌خواهد با سوارهای خود خانه‌های مرکزی را کنترل کند. تجربه نشان داده که سیاه اگر پیاده‌های خود را بی‌محابا نراند پوزیسیون مطمئنی کسب می‌کند.

1...,d5

حرکت 1...,♘f6 هم خوب است. در صورت 1...,c5 هم ممکن است با 2.e4 بازی به دفاع سیسیلی تبدیل شود.

2.c4 c6

یک ادامهٔ خوب دیگر برای سیاه این است:

2...,d×c4 3.♘a3

در صورت

3.e3 c5 4.♗xc4

ممکن است بازی به شاخه‌های گامبی پذیرفتهٔ وزیر کشانده شود.

3...,a6 4.♘xc4 b5 5.♘e3 ♗b7 6.g3 e6 7.♗g2 ♘f6 8.o-o ♘bd7

و سیاه امکانات متعادل دارد.

3.b3 ♗f5 4.g3 ♘f6 5.♗g2 e6 6.♗b2 ♘bd7 7.o-o ♗d6 8.d3 o-o

سوارهای سفید نقاط مرکزی را کنترل می‌کنند، اما سیاه هم تدارک لازم را دیده و d5 را تقویت کرده است.

9.♘bd2 e5

پوزیسیون متعادل است.

10.cxd5 cxd5 11.♖c1 ♕e7

سیاه در ادامهٔ بازی مشکلی ندارد.

شروع انگلیسی

۱

1.c4

این سیستم گسترشی بغرنجی است و نبرد معمولاً با مانورهای پوزیسیونی درمی‌گیرد.

1...,e5

سیاه با این حرکت باید مراقب باشد که وارد شاخه‌هایی از سیسیلی (با رنگ

معکوس) نشود که تمپو عقب باشد.

حرکت 1...,c5 هم خوب است، و بعد از

1...,c5 2.♘c3 ♘f6 3.♘f3 d5

واریاسیونی حاصل می‌شود که در شاخهٔ بعدی شروع انگلیسی به آن اشاره می‌کنیم.

2.♘c3 ♘c6 3.♘f3

در صورت 3.g3 سیاه می‌تواند حرکت مناسب 3...,d5 را بازی کند.

3...,♘f6

برای سیاه، حرکت 3...,d6 هم قابل بازی است. مثلاً

3...,d6 4.g3 g6 5.♗g2 ♗g7 6.o-o ♘ge7 7.d3 o-o

و امکانات طرفین متعادل است.

بعد از حرکت متن، سفید مختصری برتری کسب می‌کند.

4.d4 e×d4

استادان شوروی حرکت حاد 4...,e4 را نیز بررسی کرده‌اند. در این صورت، ادامهٔ

4...,e4 5.♘g5 h6 6.♘g×e4 ♘×e4 7.♘×e4 ♕h4

برای سفید خوب نیست، زیرا 8.♕d3 با جواب !8...,d5 مواجه می‌شود و ابتکار بازی به دست سیاه می‌افتد. اما ادامهٔ زیر

4...,e4 5.♘d2 ♘×d4 6.♘d×e4 ♘e6 7.g3 ♘×e4 8.♘×e4

به برتری مختصر سفید می‌انجامد (باتوینیک ـ فلور، ۱۹۳۳) زیرا سفید نقاط مهمتری را در مرکز کنترل می‌کند.

به نمودار ۵۲۸ توجه کنید.

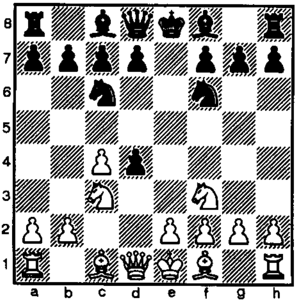
5.♘xd4 ♗b4

ادامهٔ زیر به سود سیاه نیست:

5...,♗c5 6.♘xc6 bxc6 7.g3 d5 8.♗g2 ♗e6 9.o-o o-o 10.♕a4

زیرا پوزیسیون مرکزی سیاه لرزان می‌نماید.

(۵۲۸)



6.♗g5 o-o 7.♖c1 ♖e8 8.e3 d6 9.♗e2

سفید مختصری بهتر است، و بعد از قلعه رفتن تهدید قوی ♘d5 را دارد. شاید سیاه در c3 تعویض کند، که در این صورت برتری دو فیل نصیب سفید می‌شود.

۲

1.c4 ♘f6 2.♘f3 e6

حرکت 2...,c5 خوب است. مثلاً

2...,c5 3.♘c3 d5

در صورت

3...,♘c6 4.d4 cxd4 5.♘xd4 d6 6.e4

سفید در مرکز برتری می‌یابد.

4.cxd5 ♘xd5 5.e4 ♘b4 6.♗c4 e6

ادامهٔ زیر به ضرر سیاه است:

6...,♘d3+ 7.♔e2 ♘f4+ 8.♔f1

زیرا سفید محرومیت از حق قلعه را با گسترش بهتر جبران می‌کند، و در ضمن تهدید 9.d4 نیز وجود دارد.

7.o-o ♘8c6 8.d3 ♘d4 9.♘xd4 cxd4 10.♘e2

و حالا امکانات طرفین برابر است.

3.♘c3 d5 4.e3 c5 5.cxd5 ♘xd5

ادامهٔ زیر خوب نیست:

5...,exd5 6.d4 ♘c6 7.♗b5 a6 8.♗xc6+ bxc6 9.♘e5

زیرا سفید بازی فعالانه‌ای می‌یابد.

6.♗e2

در صورت 6.♘xd5، سیاه با 6...,♕xd5 جواب می‌دهد.

6...,♗e7 7.o-o o-o 8.d3 b6 9.♗d2 ♘c6

و وضع سیاه بدتر از سفید نیست.

گشایش بِرد

1.f4

این گشایش چندان رواج ندارد. سیاه می‌تواند به شیوه‌های مختلف تعادل را برقرار کند.

1...,♘f6

حرکتهای 1...,d5 و 1...,c5 قابل بازی‌اند. حرکت 1...,e5 به "گامبی فروم" می‌انجامد که در زیر بررسی خواهیم کرد.

2.♘f3 d5

در صورت 2...,d6 نیز سیاه می‌تواند طرح گسترش فیل از g7 را اجرا کند و بازی مناسبی بیابد.

3.e3 g6 4.♗e2 ♗g7 5.o-o o-o

و سیاه می‌تواند با c5,... و ♘c6,... گسترش خود را تکمیل کند و اگر لازم شود حرکت e5,... را انجام دهد.

گامبی فروم

1.f4 e5

در گامبی فروم، سیاه می‌تواند تعادل را برقرار کند.

2.fxe5

حرکت 2.e4 به گامبی شاه می‌انجامد.

2...,d6 3.exd6

در صورت 3.♘f3، بهترین جواب سیاه g5,... است.

3...,♗xd6 4.♘f3 g5 5.d4

ادامهٔ زیر

5.e4 g4 6.e5 ♕e7

به سود سیاه است.

5...,g4 6.♘e5 ♗xe5 7.dxe5 ♕xd1+ 8.♔xd1 ♘c6 9.♘c3 ♗e6

حرکت ♘xe5,...9 به علت 10.♘b5 خوب نبود.

10.♗f4 o-o-o+ 11.♔e1 ♘ge7

و سیاه می‌تواند با ♘g6,...12 پیاده را با وضع مناسب پس بگیرد.

فصل یازدهم

مسائل جدید گشایشها

تئوری گشایشها در سالهای اخیر پیشرفت بسیار کرده است و این پیشرفت، با گذشت زمان، سرعت می‌یابد. در فصل حاضر کلیاتی از نحوهٔ رشد گشایشها را ارائه می‌دهیم.

کلاً تاریخ گشایشها را می‌توان سه مرحله دانست: ۱) مرحلهٔ اول تا اواسط قرن نوزدهم ادامه داشت. در آن مرحله، حملهٔ فوری به شاه اهمیت درجهٔ اول را داشت (حال آنکه این طرح در وسط بازی مطرح می‌شود). ۲) مرحلهٔ دوم با تدوین اصول معینی برای شروع بازی آغاز شد. مهمترین اصول عبارت بودند از بسیج نیروها، و تلاش برای تصرف خانه‌های مرکزی. در نتیجه، گشایش اهمیت مستقلانه یافت و در کل بازی تأثیرگذار شد. ۳) مرحلهٔ سوم با تلفیق ایده‌های گشایشی با ایده‌های وسط بازی مشخص می‌شود، که بنیانگذاران آن پیلزبری و چیگورین بودند.

در زمانهٔ ما، تئوری گشایشها ضمن حفظ استقلال (یعنی تأکید بر گسترش سوارها و تصرف مرکز) با ایده‌های وسط بازی در آمیخته است. در نتیجه، گشایشها پیچیدگی استراتژیکی پیدا کرده‌اند. گشایشها در مرحلهٔ اول مضمون ابتدائی داشتند و در مرحلهٔ دوم هدفهای محدودی را دنبال می‌کردند. اما حالا، در مرحلهٔ سوم، تئوری گشایشها به صورت یک علم در آمده که با ابتکار و خلاقیت باید اسرار آن را گشود.

با چنین دیدگاهی دربارهٔ سیر تکاملی گشایشها، مسائل گشایشی را بهتر می‌توان بررسی کرد. قبل از اینکه بحث در سیستمهای گشایشی را آغاز کنیم،

نگاهی می‌اندازیم به ایده‌های اساسی وسط بازی که با تکامل گشایشها عجین شده‌اند.

یکی از ایده‌های مهم، بهبود موقعیت سوارهاست. قبلاً فقط بعد از گسترش سوارها بود که این ایده را اجرا می‌کردند، اما حالا در شاخه‌های مختلف گشایشی از همان حرکتهای آغازین مسئلهٔ "آرایش قوا" مطرح است و به ایده‌های شروع بازی گره خورده است. نمونهٔ بارز این امر را در یکی از واریاسیونهای دفاع فرانسوی می‌توان دید:

1.e4 e6 2.d4 d5 3.♘d2 ♘c6 3.♘f3 ♘f6 5.e5 ♘d7 6.♘b3 ♗e7 7.♗b5 ♘cb8!?

سیاه اسب را به خانهٔ اولیه‌اش برمی‌گرداند، زیرا جای آن با ویژگیهای کلی پوزیسیون سازگار نیست. در واقع، سیاه "تجدید آرایش" می‌دهد. تجربه نشان داده که این تجدید آرایش بی‌پایه نیست و سیاه بازی متقابل کسب می‌کند.

یک ایدهٔ مهم دیگر قربانی دادن برای کسب امتیازهای پوزیسیونی است. البته در شروع بازی گاهی یک یا دو پیاده قربانی می‌کنند تا ابتکار عمل به دست آورند، اما حالا در بعضی شاخه‌های گشایشی حتی سوار قربانی می‌کنند. نمونهٔ جالب آن، شاخه‌ای است در بازی اسپانیایی که برونشتاین و کونستانتینوپولسکی ارائه داده‌اند:

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5 a6 4.♗a4 d6 5.c3 f5 6.exf5 ♗xf5 7.d4 e4 8.o-o!? exf3 9.♕xf3

یک ایدهٔ دیگر که در تئوری گشایشها کاربرد پیدا می‌کند، نبرد با کمک سوارهای ناهمنام است. مثلاً در واریاسیون "باز" بازی اسپانیایی سیستمی

وجود دارد که در آن وزیر علیه رخ و سوار می‌جنگد (یکی از حالتهای عملی این سیستم را در سطور آینده خواهیم دید).

و یک ایده هم عبارت است از نبردهای حادّ با استفاده از محاسبهٔ طولانی و عمیق. طرفین برای فعالتر کردن هر چه بیشتر سوارهای خود وارد چنین نبردهایی می‌شوند. واریاسیون باتوینیک در گامبی وزیر نمونهٔ آن است.

دربارهٔ سیستمهای گشایشی که در آنها ایده‌های گشایشی با هم تصادم دارند صحبت خواهیم کرد. حال می‌پردازیم به گشایشهای مختلف.

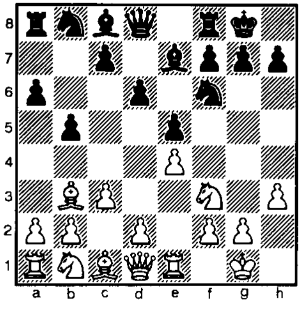
۱۱-۱.بازی اسپانیایی

تئوری پیشنهادی بوریسنکو و فورمان در سیستم دفاعی زیر به سرعت تکمیل می‌شود:

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5 a6 4.♗a4 ♘f6 5.o-o ♗e7 6.♖e1 b5 7.♗b3 d6 8.c3 o-o 9.h3 ♘b8!?

به نمودار ۵۲۹ توجه کنید.

(۵۲۹)



سیاه به جای مانور معمول 9...,♘a5 و بعد ...,c5، می‌خواهد اسب را تجدید آرایش بدهد و در d7 مستقر کند. در اینجا، اسب هم خانهٔ مهم e5 را تقویت می‌کند و هم ممکن است در آینده از طریق c5 به d3 دسترسی یابد.

در نمودار ۵۲۹، سفید اگر بخواهد با 10.a4 از عقب‌ماندگی مختصر

سیاه در گسترش جناح وزیر بهره‌برداری کند، به جایی نمی‌رسد. مثلاً
10.a4 ♗b7! 11.d4 ♘bd7! 12.a×b5 a×b5 13.♖×a8 ♗×a8 14.d5

سفید می‌خواهد به پیادهٔ b5 دست یابد، اما

14...,c6

و ابتکار بازی به دست سیاه می‌افتد. حرکتهای a4 و بعد d4 سبب ضعف مواضع سفید شده است.

یک طرح دیگر برای سفید، تلاش برای کسب ابتکار عمل در جناح شاه است. سفید از عملیات در مرکز اجتناب می‌کند و مانور ♘bd2-f1-g3 را به اجرا می‌گذارد تا به f5 دست یابد. نمونه‌اش بازی زیر است (زوراخوف ـ کروگیوس، ۱۹۵۵):

10.d3 ♘bd7 11.♘bd2 a5

یک ادامهٔ خوب دیگر برای سیاه این است:
11...,♗b7 12.♗c2 (12.♘f1 ♘c5! 13.♗c2 ♖e8 14.♘g3 g6 15.d4 ♘cd7 16.b4 ♗f8 17.a4 ♗g7!) ♖e8 13.♘f1 ♗f8 14.♘g3 g6

و سیاه بازی مناسبی دارد.

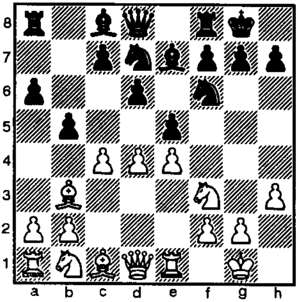
12.♘f1 a4 13.♗c2 ♖e8 14.♘g3 ♘c5 15.♘f5 ♗f8 16.♘h2 ♘e6 17.d4 c5!

و سیاه با نیروی کافی با حملهٔ سفید در جناح شاه مقابله می‌کند و امکانات کافی برای دفع تهاجم را دارد. پس مانور 9...,♘b8!? توجیه عملی داشته است.

آیا سفید می‌تواند طرحی تنظیم کند که ابتکار عمل را به دست گیرد؟ سفید برای این منظور باید با طرح مبتکرانه‌ای به مقابلهٔ "تجدید آرایش" سیاه برود.

10.d4 ♘bd7 11.c4!

(۵۳۰)



به نمودار ۵۳۰ توجه کنید.

سفید به‌تصرف مرکز می‌اندیشد و می‌خواهد اسب را از c3 گسترش دهد. حرکت 11.c4 در بازی آرسنیف ـ کروگیوس (۱۹۵۵) و نیز بولسلافسکی ـ بوریسنکو (۱۹۵۵) دیده شد. هر دو بازی، چنین ادامه یافت:

11...,b4 12.c5! ♗b7 13.♕c2! exd4? 14.cxd6?

حرکت !14.c6 قوی بود. بعد از

14.c6! d3 15.♕c4! ♘b6 16.cxb7

سیاه ضرر می‌کرد.

14...,cxd6 15.♘xd4 ♘xe4!

و سیاه برتری یافت.

سفید به جای 12.c5 می‌توانست ادامهٔ آرام زیر را نیز بازی کند:

12.♘bd2 ♖e8 13.♘f1 ♗f8 14.♗c2

که در آن با تقویت فشار در مرکز، مختصری برتری می‌یافت.

در مقابل 11.c4، اگر سیاه ♗b7 ,...11 بازی کند، بعد از

11…, ♗b7 12.♘c3 b×c4 13.♗×c4

سفید به دلیل فعالتر بودن سوارهایش برتری دارد.

در بازی راوینسکی ـ لوتیکوف (۱۹۵۵)، سیاه حرکت 11…,c6 را انجام داد و بعد از

11…,c6 12.♕e2 ♗b7 13.♘bd2 g6?

سفید می‌توانست با

14.d×e5! d×e5 15.♘f1

سیاه را با بازی دشواری مواجه کند.

همهٔ این مثالها نشان می‌دهد که حرکت 11.c4! مسائل بغرنجی در برابر سیاه مطرح می‌کند.

■ ■ ■

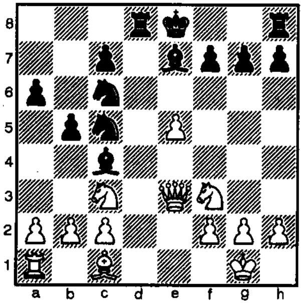
در واریاسیون "باز" از بازی اسپانیایی، سیستم حادّ زیر مورد توجه نظریه‌پردازان شطرنج قرار گرفته است:

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5 a6 4.♗a4 ♘f6 5.o-o ♘×e4 6.d4 b5 7.♗b3 d5 8.d×e5 ♗e6 9.♕e2 ♗e7 10.♖d1 ♘c5 11.♗×d5! ♗×d5 12.♘c3 ♗c4 13.♖×d8+ ♖×d8 14.♕e3

به نمودار ۵۳۱ توجه کنید. در پی ترکیبهای پیچیده، پوزیسیونی حاصل شده که سوارهایی ناهمنام و با ویژگیهای متفاوت به مصاف هم می‌روند.

سفید مختصری برتری قوا دارد. وزیر و پیاده در برابر رخ و فیل. اما سیاه ابتکار عمل خطرناکی دارد و ممکن است بازی حالت تحمیلی پیدا کند. ادامهٔ اصلی سیاه، که ارزش این سیستم به آن بستگی دارد، این است:

(۵۳۱)



14...,b4! 15.b3! ♗e6!

در بازی سوئتین ـ گورگنیدزه (۱۹۵۵)، سیاه حرکت 15...,bxc3 را انجام داد و بعد از

15...,bxc3? 16.♗a3! ♘xb3 17.♗xe7 ♘xa1 18.♗xd8!

بازی را زود باخت.

16.♘e4 ♖d1+ 17.♘e1 ♘d4 18.♗b2

حرکت 18.♗d2 هم جالب توجه است و باید آزمایش شود.

18...,♘xc2 19.♕e2 ♖xa1 20.♗xa1 ♘xa1 21.♘xc5 ♗xc5 22.♘d3 ♗b6 23.♘xb4

طرح 23.♘f4 و سپس ♘xe6 که در بازی سوئتین ـ راوینسکی (۱۹۵۳) اجرا شد جالب است.

23...,o-o 24.♘c6 f6

تا اینجا شاهد بازی شاگالوویچ ـ راوینسکی (۱۹۵۵) بوده‌ایم. حالا حرکت 25.h3 مستلزم توجه جدی است اما باید از آزمون عملی عبور کند.

شاگالوویچ چنین ادامه داد:

25.♘e7+ ♔h8 26.♕h5

اما بعد از

26...,♗f7 27.♕f5 f×e5 28.h4 ♗c5! 29.♕g5 ♘c2

برتری سیاه جای چون و چرا نداشت.

▣ ▣ ▣

در بازی اسپانیایی با گذشت سالها و طی تجربه‌های متعدد، سیستمهای گامبی مختلفی برای سیاه ابداع شده است. سیاه در مواردی با قربانی کردن یک پیاده سعی می‌کند ابتکار بازی را به دست گیرد تا در نبردی که در می‌گیرد این کمبود قوا اهمیتی نداشته باشد.

در چنین حالتهایی، سفید باید سعی کند تا ابتدا ابتکار عمل حریف را عقیم بگذارد و سپس از برتری قوا بهره‌برداری کند.

سیستم گامبی زیر تا سال ۱۹۵۴ کارساز بود:

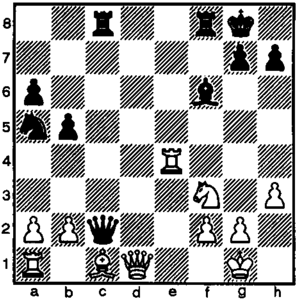
1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5 a6 4.♗a4 ♘f6 5.o-o ♗e7 6.♖e1 b5 7.♗b3 d6 8.c3 o-o 9.h3 ♘a5 10.♗c2 c5 11.d4 ♕c7 12.♘bd2 c×d4 13.c×d4 ♗b7 14.♘f1 ♖ac8 15.♖e2 d5!? 16.d×e5 ♘×e4 17.♘g3 f5 18.e×f6 ♗×f6 19.♗×e4 d×e4 20.♘×e4 ♗×e4 21.♖×e4 ♕c2

به نمودار ۵۳۲ توجه کنید. این پوزیسیون تا سال ۱۹۵۴ برای سیاه مطلوب به شمار می‌رفت.

در بازی سوئتین ـ بلاتنی (لیون، ۱۹۵۵)، سفید ادامهٔ زیر را برگزید:

22.♕d5+! ♔h8 23.♘e1 ♕c6

(۵۳۲)



در بازی زاگوروفسکی ـ پانوف (اُدسا ۱۹۵۵)، سیاه ...,23 ♕c7 بازی کرد و بعد از

23..., ♕c7 24. ♗f4 ♕a7 25. ♗e3 ♕b8 26. ♗f4

بازی به دلیل تکرار حرکتها به تساوی ختم شد، اما سفید می‌توانست با !25. ♖b1 به مبارزه بپردازد تا در صورت

25. ♖b1! ♘c4 26.b3 ♖fd8 27.♕f5! ♘a3 28. ♖d1!

یا

26..., ♖cd8 27.♕e6 ♘d2 28. ♗xd2 ♖xd2 29. ♖e2!

و سپس 30. ♘f3، ضمن خنثی کردن تهدیدهای سیاه، پیادهٔ اضافی را حفظ کند.

24.♕xc6 ♘xc6 25.♖b1 ♘d4 26.♗d2 ♘f5 27.b3

سفید با پیادهٔ اضافی می‌تواند بازی را ببرد.

البته نمی‌توان گفت که تکلیف این سیستم روشن شده است. بی‌تردید، نظریه‌پردازان به طرحها و ایده‌های جالب سیاه در آینده توجه خواهند کرد.

▣ ▣ ▣

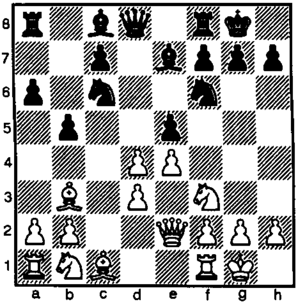
ایدهٔ قربانی پیاده به قصد کسب ابتکار عمل به پیدایش سیستمهای جدید

گامبی می‌انجامد. واریاسیون زیر که زمانی کِرِس بررسی کرده بود چندی است توسط استرین احیاء شده است.

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5 a6 4.♗a4 ♘f6 5.o-o ♗e7 6.♕e2 b5 7.♗b3 o-o 8.c3 d5 9.d3 d4 10.c×d4

به نمودار ۵۳۳ توجه کنید.

(۵۳۳)



در این پوزیسیون، استرین حرکت 10...,♗g4 را پیشنهاد کرده است.

10...,♗g4!?

حالا شاخه‌های ممکن را بررسی می‌کنیم:

1) **11.d5 ♘d4 12.♕d1 ♗×f3 13.g×f3 ♘h5**

با پوزیسیون بهتر برای سیاه.

2) **11.♗e3 ♘×d4 12.♗×d4 ♗×f3 13.♕×f3 ♕×d4 14.♘c3 c6**

باز هم وضع سیاه بهتر است.

در صورت 11.d×e5، ادامهٔ زیر برای سیاه جالب است:

3) **11.d×e5 ♘d4 12.♕d1 ♘d7 13.♗f4 ♘c5**

و سیاه در خانه‌های مرکزی فشار دارد.

پس سفید چه باید بکند؟ ظاهراً پوزیسیون خوبی ندارد. اما سفید با ادامهٔ

زیر امکانات بهتری کسب می‌کند:

11.dxe5 ♘d4 12.♕e3! ♗xf3 13.exf6 ♗xf6 14.gxf3 ♗g5 15.♕xd4! ♕xd4 16.♗xg5 ♕xb2 17.♘d2!

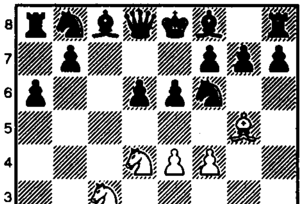
۱۱ـ۲ دفاع سیسیلی

تئوری دفاع سیسیلی با سرعت بسیار زیاد بسط می‌یابد. سیستمهای رائوزر و سوزین بیش از سیستمهای دیگر مورد بررسی نظریه‌پردازان قرار گرفته‌اند. واریاسیون نایدورف نیز بسیار مورد توجه بوده است.

در سال ۱۹۵۵، سیستم زیر جلب توجه کرد:

1.e4 c5 2.♘f3 d6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 ♘f6 5.♘c3 a6 6.♗g5 e6 7.f4

(۵۳۴)



به نمودار ۵۳۴ توجه کنید. سفید مقاصد تهاجمی دارد و می‌خواهد با ♕f3 و o-o-o در جناح شاه حمله کند و تهدیدهای ناخوشایند e5 یا g4 را به وجود آورد.

اگر سیاه، به گسترش عادی جناح شاه بپردازد، در معرض حملهٔ شدید سفید قرار می‌گیرد. شکست سیاه در سه بازی گلر ـ پانو، کرس ـ نایدورف، و اسپاسکی ـ پیلنیک (گوتبورگ ۱۹۵۵) که هر سه در یک روز واحد انجام شد، نشان دهندهٔ این امر است. این سه بازی تا حرکت

سیزدهم همانند بوده‌اند.

7...,♗e7 8.♕f3 h6 9.♗h4 g5 10.f×g5 ♘fd7 11.♘×e6! f×e6 12.♕h5+ ♔f8 13.♗b5!

و حملهٔ سفید غیر قابل مقاومت شد. پس سیاه نباید با چنین سلسله حرکتهایی دفاع کند. غیر از حرکت 7...,♕c7 که میکناس پیشنهاد کرده است، ادامهٔ 7...,♕b6!? فعال می‌نماید. سفید اگر بخواهد ادامهٔ حادّی را در پیش گیرد تا ابتکار عمل کسب کند باید با 8.♕d2 جواب بدهد، یعنی پیادهٔ b2 را قربانی کند. آیا سیاه می‌تواند این پیاده را بگیرد؟

در بازی کِرِس ـ فودرر (گوتبورگ ۱۹۵۵)، بعد از

8...,♕×b2 9.♖b1

(حرکت 9.♘b3 نیز جالب توجه است)

9...,♕a3 10.e5 ♘fd7? 11.f5

سفید حملهٔ کوبنده‌ای یافت.

البته ادامهٔ

10...,d×e5 11.f×e5 ♘fd7

بهتر است. در بازی واسیوکوف ـ شرباکوف (مسکو ۱۹۵۵) سفید نتوانست به حمله ادامه دهد و بعد از

12.♗e2 ♕c5 13.♘e4 ♕×e5 14.♗f3 ♘f6 15.♘e2 ♘bd7

سیاه توانست برتری قوا را حفظ کند. آیا این بازی دلیلی بر نادرستی قربانی پیاده بوده است؟ خیر. سفید می‌تواند بهتر بازی کند. به جای 12.♗e2?، حرکت 12.♘e4 قوی‌تر است و تهدیدهای نامطبوعی علیه سیاه ایجاد

می‌کند (مثلاً در بازی تال ـ تولوش، قهرمانی شوروی ۱۹۵۵). حرکت ♗c4 .12 هم خوب نیست زیرا با !♕c5 ,...12 جواب می‌دهد.

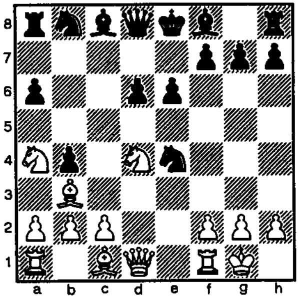
اما سیاه می‌تواند به جای ♕xb2 ,...8 با حرکت ♘c6 ,...8 گسترش خود را ادامه دهد و در صورت 9.o-o-o با ♗d7 ,...9 گسترش خود را کاملتر کند و در صورت لزوم با تعویض در d4 به مرحلهٔ آخر بازی وارد شود. در این نوع آخر بازیها پوزیسیون سیاه محکم و مطمئن است.

■ ■ ■

یک امکان دیگر برای سفید بعد از a6 ,...5 حرکت ♗c4 .6 است که به شاخه‌هایی از حملهٔ سوزین می‌انجامد. واریاسیون زیر جالب است:

6...,e6 7.o-o b5 8.♗b3 b4 9.♘a4 ♘xe4

(۵۳۵)



به نمودار ۵۳۵ توجه کنید. در این پوزیسیون، شطرنجبازان استونی طرح جالبی برای سفید یافته‌اند.

بازی نی ـ چوکایف (۱۹۵۵) چنین بود:

10.♖e1! d5 11.♗f4

حالا سفید تهدید ♗xb8 .12 و ♘c6 .13 را دارد. چوکایف حرکت ♗d7 ,...11 را بازی کرد اما نتوانست مشکلات گسترسی خود را حل کند. در بازی سوئتین ـ شرباکوف (مسکو ۱۹۵۵)، سیاه اینگونه بازی کرد:

11...,♗b7! 12.♘xe6? fxe6 13.♕h5+ g6 14.♕e5

♕d6!

در صورت 14...,♕f6، سفید با !15.♖xe4 برنده می‌شد.

15.♖xe4! dxe4 16.♗xe6 ♘c6! 17.♕xd6 ♗xd6 18.♗xd6 ♘d4!

و سیاه امکانات متقابل دارد. سفید می‌توانست به جای حرکت وسوسه‌انگیز ?12.♘xe6 حرکت !12.♕h5 را انتخاب کند، که در این صورت دفاع سیاه رضایت‌بخش نمی‌بود.

در این سیستمهای گامبی، نکته‌ای که جلب نظر می‌کند حدّت بازی و سرعت نبرد است.

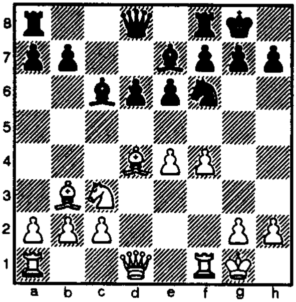
در شاخهٔ اصلی حملهٔ سوزین، بعد از حرکتهای

1.e4 c5 2.♘f3 ♘c6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 ♘f6 5.♘c3 d6 6.♗c4

ادامهٔ زیر همچنان مورد توجه شطرنجبازان است:

6...,e6 7.o-o ♗e7 8.♗e3 o-o 9.♗b3 ♗d7 10.f4 ♘xd4 11.♗xd4 ♗c6

(۵۳۶)



به نمودار ۵۳۶ توجه کنید.

در این پوزیسیون حساس، دقت در ترتیب حرکتها بسیار اهمیت دارد. بازی بانیک ـ بولسلافسکی (۱۹۵۵) چنین پیش رفت:

12.♕e2 b5 13.♘xb5 ♗xb5 14.♕xb5 ♘xe4 15.♕d3

در اینجا ادامهٔ زیر به سود سفید نیست:

15.♖ad1? ♗f6! 16.♕d3 d5 17.c4? ♕a5 18.cxd5 exd5 19.♗xf6 ♘xf6

زیرا سیاه بازی رضایت‌بخشی کسب می‌کند (آرولاید ـ تال، ۱۹۵۵).

اما حرکت 15.f5 خوب است. مثلاً

15.f5! ♗f6 16.♕d3 d5 17.♖ad1 ♕c7 18.fxe6 fxe6 19.c4 ♕a5 20.♕e3

و سفید برتری مختصری دارد (گیپسلیس ـ بولسلافسکی).

15...,d5 16.c4! dxc4 17.♗xc4 ♘d6 17.♖ac1 ♘f5 18.♗f2

و سیاه تا رسیدن به تساوی باید هنوز بجنگد.

با توجه به این شواهد و تجارب، این نظر رواج یافته که طرح 9...,♗d7 و سپس ...,♘xd4 و ...,♗c6 بهترین طریقهٔ مقابله با حملهٔ سوزین نیست.

▣ ▣ ▣

حالا می‌پردازیم به بررسی شاخه‌هایی از حملهٔ راثوزر در دفاع سیسیلی.

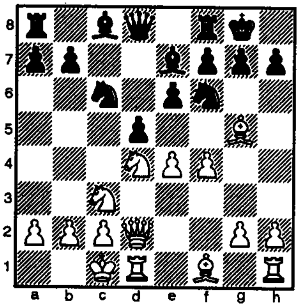
1.e4 c5 2.♘f3 ♘c6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 ♘f6 5.♘c3 d6 6.♗g5

تایمانوف سیستم دفاعی جالبی را در سال ۱۹۵۵ ارائه داده است:

6...,e6 7.♕d2 ♗e7 8.o-o-o o-o 9.f4 d5!?

به نمودار ۵۳۷ توجه کنید.

(۵۳۷)



یک سیستم دفاعی دیگر که شطرنجبازان شوروی بررسی کرده‌اند این است:

6...,e6 7.♕d2 a6 8.o-o-o,♗d7 9.f4 h6 10.♗h4 ♗e7

بازی تال ـ کورچنوی (۱۹۵۵) از نمودار ۵۳۷ چنین ادامه یافت:

10.e5 ♘d7 11.h4 ♘b6 12.♗xe7 ♕xe7 13.h5

حرکت 13.♗e2 ضعیفتر است.

13...,♗d7 14.g4 ♖fc8

حرکت !14...,f6 بهتر بود، چون مانع بی‌تحرک شدن جناح شاه می‌شد.

15.g5 ♘b4

حرکت !15...,♘a5 به مقصد c4 بهتر بود.

16.♔b1 g6 17.♗d3 ♘a4 18.♘xa4 ♗xa4 19.♖df1 ♘xd3 20.cxd3

و سفید مختصری برتری یافت.

10.♗h4 ♗e7

در اینجا ادامهٔ متعارف عبارت است از

11.♘f3 b5 12.♗xf6 gxf6 13.f5

که بازی بغرنجی درپی دارد وسیاه از امکانات دفاعی مناسبی برخوردار است.

اما واسیوکوف به منظور تصرف خانه‌های مرکزی و کسب ابتکار عمل در جناح شاه قربانی جالب پیاده را با 11.f5 پیشنهاد کرده است. در این حالت، سوارهای طرفین فعالانه وارد بازی می‌شوند. بازی واسیوکوف ـ میکناس (۱۹۵۵) چنین ادامه یافت:

11.f5!? ♘xd4 12.♕xd4 exf5 13.exf5 ♗xf5 14.♗c4 o-o 15.♖he1 ♖c8 16.♗b3 ♖c5 17.♖d2 ♗g6 18.g4

و سفید به ازای پیاده فشار بسیار وارد کرد.

تایمانوف یک طرح دیگر در حملهٔ رائوزر برای سیاه ارائه داده است:

1.e4 c5 2.♘f3 ♘c6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 ♘f6 5.♘c3 d6 6.♗g5 e6 7.♕d2 a6 8.o-o-o ♗d7 9.f4

و حالا در بازی گلر ـ تایمانوف (۱۹۵۵)، سیاه به جای 9...,h6 یا 9...,♗e7 حرکت 9...,♖c8!? را بازی کرد:

9...,♖c8!? 10.♘f3 ♕a5 11.♔b1

حرکت وسوسه‌انگیز 11.e5 خوب نیست، زیرا

11.e5? ♘b4! 12.exf6 ♖xc3 13.♘d4 ♖a3!

و سیاه حملهٔ شدید دارد.

11...,b5 12.♗d3?

حالا دیگر حرکت 12.e5! جالب توجه بود، زیرا در صورت

12.e5! b4? 13.exf6 bxc3 14.fxg7

سفید حملهٔ شدید کسب می‌کرد، و در صورت

12...,dxe5 13.fxe5 ♘d5 14.♘xd5 exd5

برتری پوزیسیونی سفید محسوس بود.

پس از حرکت متن، سیاه از مشکلات رهایی می‌یابد. ادامهٔ بازی این امر را نشانی می‌دهد:

12...,Nb4 13.Rhe1 Nxd3 14.Qxd3 b4 15.Ne2 Bb5! 16.Qe3 Be7

در سال ۱۹۵۵ یک شاخهٔ دیگر در حملهٔ رائوزر نیز بررسی شده است:

1.e4 c5 2.Nf3 Nc6 3.d4 cxd4 4.Nxd4 Nf6 5.Nc3 d6 6.Bg5 e6 7.Qd2 Be7 8.o-o-o o-o 9.Nb3 Qb6 10.f3 Rd8 11.Be3 Qc7 12.Qf2!

سفید با این حرکت از a6,... و b5,... جلوگیری می‌کند و مانع عملیات سیاه در جناح وزیر می‌شود. در ضمن، می‌خواهد در جناح شاه حملهٔ برنده‌ای را آغاز کند.

سیاه باید فعالانه بازی کند تا پوزیسیون نومیدانه‌ای نصیبش نشود. دو طرح مناسب برای سیاه وجود دارد:

۱

حرکت 12...,d5 به قصد اقدامات متقابل در مرکز. بازی اسپاسکی ـ کوزما (لیون ۱۹۵۵) چنین بود:

12...,d5 13.exd5 Nxd5 14.Nxd5 exd5 15.g4 Be6 16.Nd4 Nxd4 17.Bxd4

و با آنکه بازی ساده شده است، سفید برتری مختصری دارد زیرا مهره‌هایش آرایش بهتری دارند.

۲

طرح بهتر، آغاز تهاجم در جناح وزیر، با حرکت !12...,Nd7 است.

بازی لین ـ تایمانوف (لنینگراد، ۱۹۵۵) این طور ادامه یافت:

12...,♘d7! 13.♘b5 ♕b8 14.g4 a6 15.♘5d4 ♕c7 16.h4 ♘ce5 17.g5 b5 18.h5 ♘f8!

در ادامهٔ زیر، سفید تا حدی برتری کسب می‌کند:

18...,♘c4 19.g6! ♘xe3 20.gxf7+ ♔xf7 21.♕xe3 ♘c5 22.♗h3

کروگیوس ـ تایمانوف (لنینگراد ۱۹۵۵).

19.f4

حرکت 19.♖g1 قوی‌تر است.

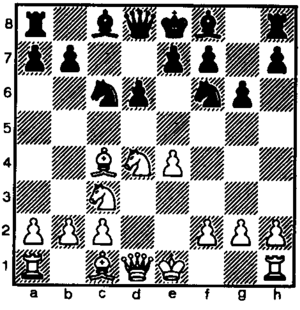
19...,♘g4 20.♕g3 ♘xe3 21.♕xe3 e5!

و سیاه ابتکار بازی را به دست گرفت.

▣ ▣ ▣

و سرانجام می‌پردازیم به بررسی شاخه‌ای که قبلاً رد شده بود، اما کورچنوی سعی کرد احیا کند (بولسلافسکی ـ کورچنوی، ریگا ۱۹۵۵).

(۵۳۸)



1.e4 c5 2.♘f3 ♘c6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 ♘f6 5.♘c3 d6 6.♗c4 g6!?

به نمودار ۵۳۸ نگاه کنید. حالا دیگر این پوزیسیون از لحاظ تئوریک اهمیت دارد.

بعد از سلسله حرکتهای

7.♘xc6 bxc6 8.e5 ♘g4! 9.exd6 ♕xd6! 10.♕e2 ♗g7

سیاه توانست بازی متقابل مناسبی به دست آورد.

در صورت

9.♗f4 d5! 10.♘xd5 ♗g7!

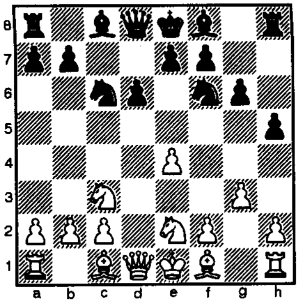
شاخه‌های جالبی شکل می‌گیرد که در آنها سیاه پیاده را در e5 پس می‌گیرد و گسترش راحتی دارد.

■ ■ ■

در پایان، سیستم جالب زیر را نیز می‌بینیم که تایمانوف آن را بررسی کرده است:

1.e4 c5 2.♘f3 ♘c6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 ♘f6 5.♘c3 d6 6.g3 g6 7.♘de2 h5!?

(۵۳۹)



به نمودار ۵۳۹ نگاه کنید. سیاه با طرح جسورانه‌ای در جناح شاه طرحهای سفید را خنثی می‌کند.

بازی لیپنیتسکی - کورچنوی (۱۹۵۵) این طور ادامه یافت:

8.h3 ♗d7 9.♗g2 ♕c8!

سیاه مانع قلعه رفتن سفید می‌شود.

10.♗e3 ♗g7 11.♘d5 ♘xd5 12.exd5 ♘e5 13.♘d4 ♘c4 14.♗c1 ♘b6 15.c3 ♕c4

با بازی فعالانه برای سیاه.

۱۱ـ۳ گامبی وزیر

این گشایش کلاسیک و قدیمی هر چه بیشتر مرمت و نوسازی می‌شود. در جریان این نوسازیها، دو سیستمی که کِرِس بررسی کرده است جالب توجه است. یکی

1.d4 d5 2.c4 e6 3.♘c3 ♘f6 4.♗g5 c5!?

و دیگری

1.d4 d5 2.c4 e6 3.♘c3 ♘f6 4.♘f3 c5 5.c×d5 c×d4!?

سیستم اول به مبارزهٔ بسیار حادّی می‌انجامد. این سیستمها در بازیهای عملی به کار می‌روند. اگر سفید با حرکت 5.e3 از ادامه‌های حادّی که سیاه در نظر دارد اجتناب کند، سیاه در گسترش نیروها با مشکلی مواجه نمی‌شود.

حالا می‌پردازیم به بررسی سیستم اول:

1.d4 d5 2.c4 e6 3.♘c3 ♘f6 4.♗g5 c5 5.c×d5 c×d4 6.♕×d4 ♗e7 7.e4 ♘c6

این شاخه مهمتر از شاخه‌های دیگر است. سفید وزیر را به کجا ببرد؟

بازی اسمیسلوف ـ گلر (۱۹۵۵) چنین ادامه یافت:

8.♕d2 ♘×e4 9.♘×e4 e×d5 10.♗×e7 ♕×e7 11.♕×d5 o-o

حرکت 11...,f5 قابل بازی است، تا در صورت 12.o-o-o با 12...,f×e4 یا 12...,♕×e4 پاسخ دهد. اما این ادامه چندان بررسی نشده است.

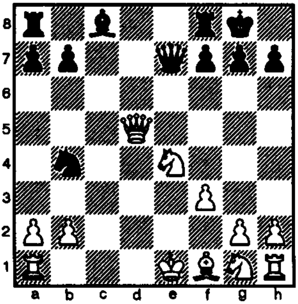
12.f3 ♘b4

به نمودار ۵۴۰ نگاه کنید.

در اینجا بازی چنین پیش رفت:

13.♕d6 ♘c2+ 14.♔d2 ♕xd6+

(۵۴۰)



سیاه می‌توانست ادامهٔ حاد زیر را بازی کند:

14..., ♖d8 15.♕xd8+ ♕xd8+ 16.♔xc2 ♗f5 17.♗d3 ♖c8+ 18.♔d2 ♕d4 19.♘e2 ♕xb2+ 20.♔e3 ♕b6+

و به احتمال زیاد مساوی کند.

15.♘xd6 ♘xa1 16.♗d3 ♖d8 17.♘e4 ♖xd3 18.♔xd3

گلر در این لحظه حرکت ضعیف ?18...,b6 را انجام داد و پس از

18...,b6 19.♘h3 ♗xh3 20.gxh3 ♖d8+ 21.♔c3 f5 22.♘g3 ♖c8+ 23.♔d2 ♖c2+ 24.♔d3

یک سوار عقب افتاد. در حالی که می‌توانست با !18...,♗e6 به تساوی برسد. مثلاً

18...,♗e6! 19.♘e2 ♖d8+ 20.♔c3 ♖c8+ 21.♔d2 ♖d8+

به جای حرکت 8.♕d2 که در بازی اسمیسلوف ـ گلر انجام شد، بوریسنکو حرکت 8.♕e3 را انتخاب کرده است. با هم ببینیم:

8.♕e3 ♘b4 9.♗b5+ ♗d7 10.♗xd7+?

حرکت صحیح !10.♕e2 بود و سفید بازی مناسبی پیدا می‌کرد.

10...♕xd7 11.♕d2 exd5 12.♗xf6 ♗xf6 13.exd5 ♗xc3 14.♕xc3 ♘xd5

و سیاه بازی عالی در پیش دارد (بوریسنکو ـ کِرِس، ۱۹۵۵).

در صورت 8.♕e3، سیاه حرکت خوب 8...,♘xd5 را دارد که به شاخهٔ زیر می‌انجامد:

8.♕e3 ♘xd5 9.exd5 ♗xg5 10.f4 ♘b4 11.o-o-o ♗e7 12.dxe6

حرکت !12.♕d4 که در بازی بوریسنکو ـ زِووریکین (مسکو ۱۹۵۵) انجام شد به پیچیدگیهای جالبی منجر می‌شود، اما سیاه با جواب جالب ?!12...,e5 یک پیاده قربانی داد و بعد از

13.♗b5+! ♔f8 14.fxe5 ♗g5+ 15.♖d2

بازی پیچیده‌ای حاصل شد که ارزیابی آن اصلاً ساده نیست و باید در عمل آزموده شود، اما به نظر می‌رسد که امکانات سفید بهتر باشد.

12...,♕c7 13.exf7+ ♔f8

یا

13...,♔xf7

در این گونه سیستمها، پیگیری نبرد و دقّت تحلیل اهمیت اساسی دارد.

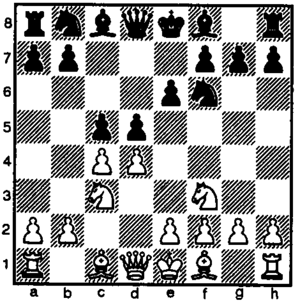
■ ■ ■

در سیستم دوم، مشکلات سیاه کمتر است:

1.d4 d5 2.c4 e6 3.♘c3 ♘f6 4.♘f3 c5

به نمودار ۵۴۱ نگاه کنید.

(۵۴۱)



در شاخهٔ اصلی، بعد از

5.c×d5 c×d4 6.♕×d4 e×d5 7.e4 ♘c6 8.♗b5 ♘×e4 9.o-o ♘f6 10.♖e1+ ♗e7 11.♕e3! ♔f8!

سیاه ضمن حفظ پیاده، پوزیسیون قابل دفاعی دارد. برای سفید، حمله علیه شاه سیاه و ایجاد مزاحمت در پوزیسیون حریف، کار آسانی نیست.

توجه داشته باشید که شاخه‌های فوق تمامی امکانات این دو سیستم را نشان نمی‌دهد.

۱۱ـ۴ دفاع هندی شاه

در یکی از شاخه‌های قدیمی دفاع هندی شاه، حملهٔ سیاه علیه c4 همچنان اهمیت دارد و دائماً به صورتهای جدید رخ می‌نماید.

در بعضی از شاخه‌ها، سیاه با a6,... و c6,... و b5,... به پیادهٔ c4 حمله می‌کند و مرکز سفید را درهم می‌شکند. در شاخه‌هایی دیگر، ابتدا در قطر a1-h8 مرکز را تحت فشار می‌گذارد و سپس حرکت c5,... را انجام می‌دهد و بعد از بسته شدن مرکز به عملیات علیه c4 می‌پردازد.

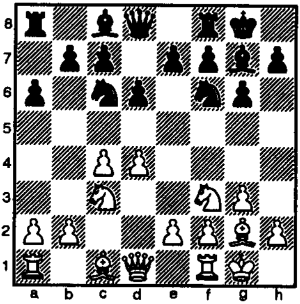
اخیراً این سیستم رواج یافته است:

1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3.♘c3 ♗g7 4.g3 o-o 5.♗g2 d6

6.♘f3 ♘c6 7.o-o a6!

این بازی لیلیانتال ـ واسیوکوف (۱۹۵۵) است. به نمودار ۵۴۲ نگاه کنید.

(۵۴۲)



این طرح دراین نوع پوزیسیون، نامتعارف می‌نماید. اما واسیوکوف می‌خواهد به پیادهٔ c4 حمله کند. قبلاً در چنین پوزیسیونهایی 7...,e5 بازی می‌شد. بازی لیلیانتال ـ واسیوکوف چنین ادامه یافت:

8.h3 ♖b8 9.e4 b5! 10.c×b5 a×b5 11.d5 b4 12.♘e2 ♘a5 13.♘fd4 c5!

حرکت قوی! سیاه بر خانه‌های مرکزی مسلط می‌شود.

14.d×c6 e5 15.♘b3 ♘×c6 16.♕c2 ♗a6

و پوزیسیون سیاه عالی است.

ظاهراً سفید مرتکب اشتباه خاصی نشده است، اما پوزیسیون نامناسبی پیدا کرده است. علتش چیست؟ سفید علیه طرحهای سیاه اقدامی نکرد. بهتر بود به جای 8.h3، ادامهٔ زیر را برمی‌گزید:

8.d5 ♘a5 9.♘d2

در شاخه‌های بعد از این ادامه، سفید احتمالاً برتری مختصری کسب می‌کند. بازی آورباخ ـ یاکوف (۱۹۵۵) این طور ادامه یافت:

9...,c5 10.♕c2 ♗d7? 11.b3 b5 12.♗b2 ♖b8 13.h3

bxc4 14.bxc4 ♕c7 15.♘d1! ♖b7 16.♗c3!

طرح سفید، یعنی انتقال اسب از d1 به e3 و استقرار فیل در c3، بسیار جالب توجه است.

16..., ♖fb8 17.e4 ♘h5 18.♘e3 ♗a4 19.♕d3 ♗xc3 20.♕xc3 f6 21.♗f3

و سفید هم با تحرک سیاه در جناح وزیر مقابله کرد و هم رفته رفته در جناح شاه به حمله پرداخت.

سیاه به جای ?♗d7 ...,10، امکان بهتری در اختیار دارد:

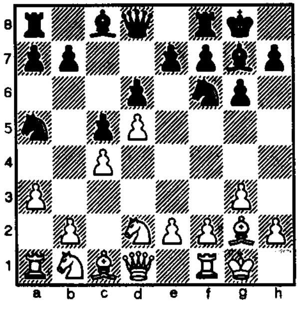
10.♕c2 e6! 11.b3 ♖b8 12.♗b2 b5 13.dxe6 fxe6 14.cxb5 axb5 15.♘ce4 ♗b7!

زیرا امکانات متقابل کسب می‌کند (سیماگین ـ شچرباکوف، ۱۹۵۵).

قبلاً تصور می‌کردند که فقط پس از انجام حرکت ♘c3 است که سیاه امکان مانور ♘c6-a5 را دارد. مثلاً در بازی اویوه ـ اونتسیکر (المپیاد ۱۹۵۴) بعد از حرکتهای

1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3.g3 ♗g7 4.♗g2 o-o 5.♘f3 d6 6.o-o ♘c6 7.d5 ♘a5 8.♘fd2 c5 9.a3

(۵۴۳)



اسب a5 به "دام" افتاد. به نمودار ۵۴۳ دقت کنید.

در همین پوزیسیون، ووکوویچ (نظریه‌پرداز یوگوسلاو) با تجزیه و تحلیل هوشمندانهٔ خود بازی سیاه را

اعتبار دوباره‌ای بخشید.

9…, ♘d7! 10.♖a2 ♘e5 11.♕c2 ♗d7!

تا به حرکت 12.b4 چنین جواب دهد:

12.b4? c×b4 13.a×b4 ♘a×c4 14.♘×c4 ♖c8!

و وضع بهتری کسب کند.

12.f4

دراینجا اویوه حرکت 12.h3 را پیشنهاد کرده اما به نظر ووکوویچ باز هم بعداز

12.h3 b5! 13.b3 b×c4 14.b×c4 ♕b6!

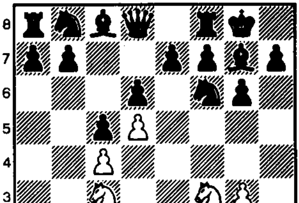
سیاه تهدیدهای 15…, ♕a6 و ♘×c4 … را دارد و پوزیسیونی مطلوب کسب می‌کند.

12…, ♘g4 13.♘f3 b5

در این پوزیسیون امکانات طرفین متعادل است.

این تجزیه و تحلیل، ارزیابی ما را از نمودار ۵۴۳ سراپا دگرگون کرده است.

(۵۴۴)



سیستم زیر نیز زیاد بازی می‌شود:

1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3.g3 ♗g7 4.♘c3 o-o 5.♗g2 d6 6.♘f3 c5 7.d5

به نمودار ۵۴۴ دقت کنید. سیاه برای اجتناب از مشکلات احتمالی باید با احتیاط بازی کند.

مثلاً بازی آورباخ ـ بولسلافسکی (۱۹۵۵) چنین ادامه یافت:

7..., ♘a6 8.o-o ♘c7 9.h3 ♖b8 10.a4 a6 11.a5 b5? 12.a×b6 ♖×b6 13.♘d2 e6 14.♘b3 e×d5 15.c×d5 ♗d7 16.♘a5! ♖b4 17.♗f4 ♕e7 18.♕c1 ♖fb8 19.♖a2 ♘fe8 20.♗d2!

و سفید برتری ملموسی کسب کرد.

در بازی آورباخ ـ پولوگایفسکی (مسکو ۱۹۵۵)، سیاه طرح خود را با دقت بیشتری اجرا کرد:

7..., ♘a6 8.o-o ♘c7 9.♘d2 ♖b8 10.a4 b6!

سیاه ابتدا مانع a5 سفید می‌شود تا امکان آنپاسان در b6 را از او بگیرد، و به این ترتیب آمادهٔ انجام b5,... می‌شود.

11.♕c2 a6 12.b3 e5! 13.e4 ♘g4 14.♗a3 a5

و سیاه مشکلی ندارد.

این ادامه‌ها و شاخه‌ها نشان می‌دهد که در سیستمهایی که سفید روش فیانکتو را اتخاذ می‌کند (فیل از g2 گسترش می‌یابد) سیاه با طرح c5,... بازی متقابل کافی به دست می‌آورد.

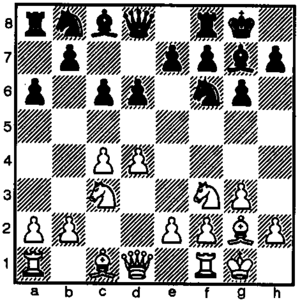
▣ ▣ ▣

سیستم حمله به c4 از طریق انجام a6,...، c6,...، و b5,... نیز امکانات خوبی به سیاه می‌دهد.

1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3.g3 ♗g7 4.♗g2 o-o 5.♘f3 d6 6.♘c3 c6 7.o-o a6

به نمودار **۵۴۵** توجه کنید. پوزیسیون حاصل، مورد علاقهٔ تایمانوف است.

(۵۴۵)



در اینجا حرکت 8.d5 رواج یافت. در بازی سیماگین - واسیوکوف (۱۹۵۵)، بعد از

8.d5 e5! 9.dxe6 ♗xe6 10.♗f4 ♗xc4 11.♕xd6 ♘d5!

سیاه مشکلی نداشت.

به نظر می‌رسد که حرکت 8.e4 بهتر باشد، زیرا در صورت

8.e4 b5 9.e5!

سفید ابتکار عمل پیدا می‌کند.

یک ادامهٔ جالب برای سفید این است:

8.b3 b5 9.♕c2

و سفید می‌خواهد پیاده را در c4 حفظ کند.

بازی در این شاخه‌ها مستلزم تحلیلهای دقیق است.

طرح حمله به c4 را نباید با حرکت متعارف هندی شاه، یعنی ...,e5 تلفیق کرد، زیرا مواضع سیاه به ضعف شدید دچار می‌شود. مثال آن بازی پولوگایفسکی - لیلیانتال است:

1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3.♘c3 ♗g7 4.g3 o-o 5.♗g2 d6 6.♘f3 ♘bd7 7.o-o e5 8.e4 c6 9.h3 ♖e8 10.♖e1 a6 11.♗e3

در این لحظه، سیاه بی‌محابا حرکت ?11...,b5 را انجام داد و سفید با ضربه‌های قوی در مرکز برتری گرفت:

11...,b5 12.c5! b4 13.♘a4 ♘xe4 14.cxd6 ♘xd6 15.♘xe5! ♘xe5 16.dxe5 ♖xe5 17.♗xc6

■ ■ ■

سرانجام می‌رسیم به بررسیهایی در سیستم زمیش که خطرناکترین سیستم علیه دفاع هندی شاه به شمار می‌رود.

1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3.♘c3 ♗g7 4.e4 d6 5.f3 o-o 6.♗e3 e5

سفید دو حرکت خوب دارد: یکی 7.d5 به قصد بستن مرکز و کسب فضای بیشتر، و دیگر 7.♘ge2 به قصد تکمیل گسترش و ادامهٔ فشار در مرکز.

تا قبل از بررسیهای جدید، در جواب 7.d5 حرکت 7...,♘h5 زیاد بازی می‌شد. اما در تعدادی از بازیها معلوم شد که این حرکت سیاه برای رسیدن به تعادل کفایت نمی‌کند. مثلاً بازی کولارو ـ واسیوکوف (لیون، ۱۹۵۵) چنین شد:

8.♕d2 f5 9.o-o-o!

سفید نگران f4,... نیست، زیرا در این صورت سیاه تا مدتی حالت انفعالی می‌یابد. بازی پتروسیان ـ میلیچ (بلگراد ۱۹۵۴) نمونهٔ جالبی است:

9...,♘d7 10.♗d3 ♘f4 11.♗c2 a6 12.g3 ♘h5 13.exf5 gxf5 14.g4! ♘f4 15.♘ge2!

و سفید بازی خوبی دارد.

آیا 7...,♘e8 بهتر از 7...,♘h5 است؟ بازی مارشالک ـ میلیچ

(لیون ۱۹۵۵) نشان داد که نه:

7...,♘e8 8.♕d2 f5 9.exf5! gxf5 10.♗g5 ♕d7 11.o-o-o a5 12.♗d3 ♘a6 13.♘ge2 ♕f7 14.h4 ♘c5 15.♗c2 ♗d7 16.h5 ♔h8 17.♖dg1 ♗f6 18.g4!

و سفید حمله داشت.

به نظر ما، بعد از 7.d5، بهترین جواب سیاه !7...,c5 است. مثلاً

7.d5 c5! 8.g4 ♘e8

در صورت

8...,♘a6 9.♕d2 ♘c7 10.h4

سفید حمله دارد (کان ـ تایمانوف، ۱۹۵۵).

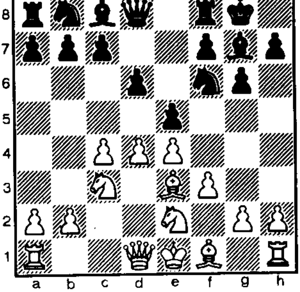
9.h4 f5! 10.h5 fxg4 11.fxg4 gxh5 12.gxh5 ♘d7

یا حتی ?!12...,♖f4 با ایدهٔ قربانی تفاوت و فعال کردن فیل g7 که در این نوع پوزیسیونها با قدرت بسیار عمل می‌کند.

اما حرکت !7...,c5 با تمام فوایدش کمتر بازی شده است.

بپردازیم به ادامهٔ دوم سفید که با *7.♘ge2* مشخص می‌شود. به نمودار ۵۴۶ توجه کنید.

(۵۴۶)



این پوزیسیون امروزه زیاد بازی می‌شود، و هدف سفید ادامهٔ فشار در مرکز است.

در صورت *7...,c6*، سفید 8.♕d2 و 8.♕b3 را در اختیار دارد. به

نظر نمی‌رسد که ♕b3.8 برای سیاه مشکلی ایجاد کند. مثلاً در بازی میکناس ـ راگوزین (مسکو ۱۹۵۵) سیاه طرح فعالانهٔ جالبی پیدا کرد.

8...,♕e7 9.o-o-o ♘bd7 10.♕a3 ♘b6! 11.b3 e×d4! 12.♘×d4 c5 13.♘4e2 ♗e6!

و سفید به درد سر افتاد، زیرا سیاه تهدید !♗×c4 ,...14 و نیز طرح راندن پیاده‌های جناح وزیر را داشت. وزیر سفید در گوشهٔ صفحه موقعیت نامناسبی دارد.

در صورت ***8.♕d2*** ظاهراً فعالترین طرح سیاه ***8...,e×d4*** و گشودن مرکز است. ببینیم (در نمودار ۵۴۶):

9.♘×d4

حرکت ♗×d4 .9که تارنوفسکی، استاد لهستانی، پیشنهاد کرده است جالب توجه می‌نماید. در این صورت، سیاه باید با ادامهٔ

9.♗×d4 ♗e6 10.b3 ♘bd7

هر چه سریعتر گسترش جناح وزیر خود را تکمیل کند.

9...,d5! 10.c×d5 c×d5 11.e5 ♘e8 12.f4 f6 13.e6! f5! 14.e7 ♕×e7 15.♘×d5 ♕d8

با امکانات متعادل طرفین. بازی راگوزین ـ اسمیسلوف (۱۹۵۵) چنین ادامه یافت:

16.♗c4 ♔h8 17.o-o ♘c6 18.♘b5 ♘d6 19.♘×d6 ♕×d6 20.♖ad1 ♗e6 21.♕f2 ♖fd8 22.♘c7 ♕×c7 23.♗×e6 ♖×d1 24.♖×d1 ♖d8

و تعادل برقرار شد.

در سیستم زمیش، در صورت 6.♗g5 به جای 6.♗e3، یعنی

1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3.♘c3 ♗g7 4.e4 d6 5.f3 o-o 6.♗g5

سیاه باید فعالانه بازی کند تا تلاش سفید برای کسب ابتکار عمل به نتیجه نرسد. حرکت 6...,c5! منظور سیاه را برآورده می‌کند. مثلاً

6...,c5! 7.d5

و سیاه برای بازی متقابل امکاناتی چند در اختیار دارد. مثلاً

7...,e6 8.♕d2 ♕a5

(تولوش - بولسلافسکی، ۱۹۵۲)، یا 7...,♘bd7، و حتی 7...,♘a6 با طرح ...,♘c7، ...,a6 و ...,b5 به قصد بازی متقابل در جناح وزیر.

▣ ▣ ▣

بدیهی است که این مختصر صرفاً نمایی از نحوهٔ تکمیل گشایشها به دست می‌دهد، و خواننده نباید تصور کند که در این یا آن سیستم گشایشی مسائل به طور کامل حل و فصل شده است. با انجام مسابقه‌های متعدد و انتشار مقاله‌ها و کتابهای شطرنج، تئوری گشایشها هر روز غنی‌تر از روز پیش می‌شود. شطرنجبازان موفق در جریان تحولات و نوآوریهای گشایشی قرار می‌گیرند و از تجزیه و تحلیل و بررسی بازی استادان در تجارب شخصی خویش سود می‌برند. مطالعهٔ کتابها و مقاله‌هایی که اصول و کلیات گشایشها در آنها تشریح می‌شود، از واجبات هر شطرنجباز فعالی است؛ و با انباشت تجربه‌های متعدد، حتی در دشوارترین و ناآشناترین پوزیسیونهای شروع بازی می‌توان راه درست را از نادرست تمیز داد.

فصل دوازدهم

ده بازی نمونه

در یازده فصل قبلی با ایده‌هایی که در گشایشها، وسط بازی و آخر بازی اهمیت دارند آشنایی نسبتاً کافی پیدا کرده‌ایم. حال با آگاهی از مقدمات و مبانی بازی شطرنج می‌توانیم بازی استادان را بررسی و تجزیه و تحلیل کنیم و اجزای آن را بشکافیم.

مطالعهٔ بازی استادان برای ما جالب و آموزنده است و در پیشرفت بازی ما تأثیر می‌گذارد. ده بازی نمونه انتخاب کرده‌ایم که آنها را به ترتیب گشایشها بررسی می‌کنیم. لازم به ذکر است که این بازیها جلوه‌گاه هنرآفرینی شطرنجبازان شوروی‌اند.

بازی شمارهٔ ۱

بازی چهار اسب

سفید: **باتوینیک**

سیاه: **رشفسکی**

قهرمانی جهان، ۱۹۴۸

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♘c3 ♘f6 4.♗b5 ♗b4 5.o-o o-o 6.d3 ♗xc3 7.bxc3 d6 8.♗g5 ♕e7 9.♖e1,♘d8 10.d4,♘e6 11.♗c1

قبلاً در فصل دهم در بررسی «بازی چهار اسب» دربارهٔ این حرکتها بحث کرده‌ایم.

11...,♖d8

حرکت 11...,c5 بهتر است.

12.♗f1 ♘f8 13.♘h4!

سفید این حرکت را کرده تا در صورت 13...,♘g6 با 14.♘f5 ادامه دهد. مثلاً

14...,♗xf5 15.exf5 ♘h4 16.g4

با تهدید 17.♗g5. در صورت 15...,♘f8 نیز سفید با 16.g4 جواب می‌دهد و با 17.♗g2 و g5 حملهٔ قوی کسب می‌کند.

13...,♘g4

در صورت 13...,♘xe4، باتوینیک ادامهٔ زیبای زیر را بازی می‌کرد:

13...,♘xe4 14.♖xe4 f5 15.♗c4+ ♔h8 16.♕h5 fxe4 17.♗g5 ♕d7 18.♗f7! exd4 19.♖e1

و حالا رخ با قدرت وارد بازی می‌شود. مثلاً

19...,d5 20.cxd4

با ادامهٔ 21.♖e3.

14.g3 ♕f6 15.f3 ♘h6

سفید از موقعیت نامناسب اسب سیاه استفاده می‌کند. در صورت 16.♗xh6، سیاه با 16...,♕xh6 جواب نمی‌دهد (به دلیل 17.dxe5) بلکه 16...,gxh6 را بازی می‌کند. این ادامه برای سفید راضی‌کننده نیست، زیرا تا مرحلهٔ آخر بازی هنوز راه درازی در پیش است، و شاید سیاه در مرحلهٔ وسط بازی با استفاده از ستون g این ضعف را بپوشاند.

کلاً تعویض فیل خوب و مهاجم با اسب بد، صرفاً به قصد دوبله کردن

پیاده‌های حریف، عمل صحیحی نیست.

سفید با حفظ تهدیدهای خود، تهدیدهای جدید خلق می‌کند و نقاط مرکزی را نیز تقویت می‌کند.

16.♗e3 ♖e8

سیاه باید با تهدید 17.♕d2 و بعد ♗g5 مقابله کند.

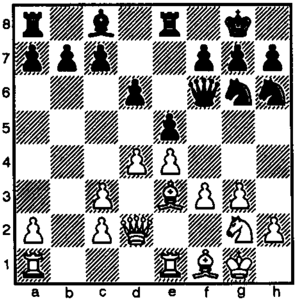
17.♕d2 ♘g6 18.♘g2!

در صورت

18.♗g5 ♘xh4 19.♗xh4 ♕g6

سیاه وضع رضایت‌بخشی می‌یابد؛ حالا سفید بعد از حرکت متن، تهدیدهای ♗g5 و ♗xh6 را حفظ کرده است. به نمودار ۵۴۷ نگاه کنید.

(۵۴۷)



در این وضعیت، سیاه چنین ادامه داد:

18...,♗h3

آیا رشفسکی می‌توانست f3 را بگیرد؟ ببینیم چه می‌شد:

18...,♕xf3 19.♗e2 ♕f6 (19...,♕xe4 20.♗xh6 gxh6 21.♗b5) 20.♗c4 ♕e7 (20...♗e6 21.♗g5) 21.♗xh6 gxh6 22.♕xh6 ♗e6 23.d5 ♗d7 24.♘e3

و سفید پس از دوبله کردن رخها در ستون f، به حملهٔ نهایی دست می‌زند.

19.♗e2 ♗xg2 20.♔xg2 d5

سیاه برای پیچیده کردن بازی پیاده قربانی می‌دهد، زیرا سفید تهدید زیر را داشت:

21.♗g5 ♕e6 22.d5

و بعد h6 را می‌گرفت. در ضمن، در صورت 20...,♘f8، سفید با 21.♖ab1 پوزیسیون سیاه را ضعیفتر می‌کرد.

21.e×d5 e×d4 22.c×d4 ♘f5 23.♗f2 ♖ed8 24.c4 h5 25.h4

حرکت 25.♖ab1 قوی بود و از شکستن مرکز پیاده‌ای سفید جلوگیری می‌کرد.

25...,b5 26.♕g5

سفید بازی را بموقع ساده می‌کند تا هر گونه امکان حملهٔ متقابل را از حریف بگیرد.

26...,♕×g5 27.h×g5 h4

سیاه به این حرکت امید بسته بود.

28.♗d3!

سفید پیاده را پس می‌دهد، اما ابتکار عمل را به دست می‌گیرد.

28...,h×g3 29.♗×g3 ♘×d4 30.♖ad1!

ادامهٔ زیر درست نبود:

30.♗×c7 ♖dc8 31.d6 ♘f4+

پس از حرکت متن، سفید تهدید 31.♗×g6 دارد.

30...,c5

اگر اسب g6 عقب می‌نشست، سفید ♗×c7 می‌کرد.

31.dₓc6 ♘ₓc6 32.♗e4! ♖ac8

در صورت

32..., ♖ₓd1 33.♖ₓd1 ♖c8 34.cₓb5 ♘ce5 35.♖d5

باز هم سفید برتری قابل توجهی داشت.

33.♖ₓd8+ ♘ₓd8 34.♗f5!

استراتژی سفید پیروز شده است. حالا حرکت ♘e6 ,...34 به علت 35.♖ₓe6 خوب نیست. سیاه باید رخ را به a8 پس بکشد.

34...,♖a8 35.♖e8+ ♔h7 36.cₓb5

سیاه در وضع نومیدانه‌ای است و تمام مهره‌هایش زمینگیر شده‌اند.

36...,f6 37.♗c7 ♘e6 38.♖ₓa8

حرکت 38.♖ₓe6 هم قابل بازی بود.

38...,♘ₓc7 39.♖ₓa7 ♘ₓb5 40.♖d7

ادامهٔ

40.gₓf6 ♘ₓa7 41.f7

نیز به برد سفید ختم می‌شد.

40...,fₓg5 41.a4

سیاه واگذار کرد.

باتوینیک به طرز درخشانی پیروز شد.

بازی شمارهٔ ۲

بازی اسپانیایی

سفید: **اسمیسلوف**

سیاه: **اویوه**

قهرمانی جهان، ۱۹۴۸

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5 a6 4.♗a4 ♘f6 5.o-o ♘xe4 6.d4 b5 7.♗b3 d5 8.dxe5 ♗e6 9.♕e2

این سیستم را کِرِس رواج داده است. معمولاً برای جلوگیری از تعویض فیل b3، حرکت 9.c3 را بازی می‌کنند، اما هدف حرکت 9.♕e2 خالی کردن خانهٔ d1 برای رخ است تا مرکز را تحت فشار قرار دهد و تهدید c4 را به وجود آورد.

9...,♘c5

ادامه‌های 9...,♘a5 (که سفید با 10.♘bd2 جواب می‌دهد) و نیز 9...,♗c5 (که سفید با 10.♗e3 جواب می‌دهد) قابل بازی است.

10.♖d1 ♘xb3 11.axb3 ♕c8

سیاه در گسترش عقب می‌افتد. البته در ادامهٔ زیر هم سفید برتری می‌گرفت:

11...,♗c5 12.♗e3! ♗xe3 (12...,d4 13.♗g5 ♕d7 14.♕xb5!) 13.♕xe3 ♕e7 14.♕c3 ♘d8 15.b4

اما ادامهٔ حاد زیر

11...,♗e7 12.c4 o-o

برای کسب تساوی مناسبتر بود.

12.c4!

یک قربانی عالی پیاده که به سفید امکانات تهاجمی می‌دهد.

12...,d×c4

ادامهٔ بهتر برای سیاه این بود:

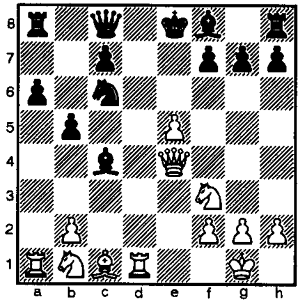
12...,b×c4 13.b×c4 ♘b4

بعد از حرکت متن، همه چیز اجباری می‌شود.

13.b×c4 ♗×c4 14.♕e4!

به نمودار ۵۴۸ توجه کنید.

(۵۴۸)



14...,♘e7

در صورت

14...,♕b7 15.♘c3, ♗c5 16.♕g4

سیاه نمی‌توانست قلعه برود (به علت 17.♗h6). در صورت 14...,♘d8، سفید امکان زیر را در اختیار داشت:

14...,♘d8 15.♖×d8+ ♔×d8 (15...,♕×d8 16.♕c6+) 16.♗g5+ ♗e7 17.♘a3

با تهدیدهای بسیار.

ادامهٔ زیر هم به نفع سفید بود، اما بهترین امکان موجود برای سیاه به شمار می‌آمد.

14...,♘b4 15.♗g5 c6! 16.♖d8+ ♕×d8 17.♗×d8 ♖×d8

15.♘a3 c6

15...,♗e6 16.♘ₓb5 ♗f5 17.♘ₓc7+

16.♘ₓc4 bₓc4 17.♕ₓc4

برتری سفید آشکار است. شاه سیاه در وسط مانده و سوارهایش گسترش نیافته‌اند.

17...,♕b7

در صورت 17...,♕e6، سفید این ترکیب زیبا را در اختیار داشت:

17...,♕e6 18.♖ₓa6 ♕ₓc4 19.♖ₓa8+ ♘c8 20.♖ₓc8+ ♔e7 21.♖c7+ ♔e6 (21...,♔e8 22.♗g5) 22.♘d4+

و بعد 23.♘ₓc6.

18.e6!

آخرین ضربه بر پوزیسیون سیاه.

18...,f6 19.♖d7 ♕b5 20.♕ₓb5

محاسبهٔ اسمیسلوف صحیح است. بعد از تعویض وزیرها هم سفید برتری گسترشی دارد و می‌تواند بازی را ببرد.

20.cₓb5 21.♘d4 ♖c8

برای جلوگیری از تهدید ♘ₓb5.

22.♗e3 ♘g6 23.♖ₓa6 ♘e5 24.♖b7 ♗c5

25.♘f5! o-o

25...,♗ₓe3 26.♘d6+

26.h3!

سیاه واگذار کرد.

سفید امنیت شاه خود را برقرار کرده است و حملهٔ خود را در عرض هفتم به نتیجه می‌رساند. سیاه دفاعی در برابر +27. ♖ ×g7 ندارد. مثلاً

26...,g6 27. ♗×c5 ♖×c5 28. ♖g7+ ♔h8 29. ♖aa7

و سفید می‌برد.

بازی شمارهٔ ۳

دفاع سیسیلی

سفید: **بولسلافسکی**

سیاه: **بِک**

استکهلم ۱۹۴۸

1.e4 c5 2.♘f3 d6 3.d4 c×d4 4.♘×d4 ♘f6 5.♘c3 e6 6.♗e2 a6 7.o-o ♕c7 8.f4 ♘c6 9.♗e3 ♗e7 10.♕e1 ♘×d4

این تعویض عجولانه است و فیل سفید در d4 موقعیت خوبی خواهد داشت. حرکت صحیح 10...,o-o بود.

11.♗×d4 e5?

سیاه گسترش خود را کامل نکرده اما در مرکز فعالیت نشان می‌دهد. سفید نشان می‌دهد که این عمل محکوم به شکست است. طرح طبیعی سیاه این بود:

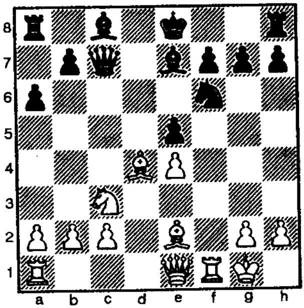
11...,b5 12.a3 ♗b7

و بعد 13...,o-o.

12.f×e5 d×e5

به نمودار ۵۴۹ نگاه کنید.

(۵۴۹)



13.♕g3!

سفید همزمان e5 و g7 را زیر ضرب می‌گیرد. جواب سیاه اجباری است:

13...,♗c5 14.♗×c5 ♕×c5+ 15.♔h1 ♔f8

به طریقهٔ دیگری نمی‌شد از g7 دفاع کرد. در صورت 15...,o-o یا 15...,♖g8، سفید با 16.♖×f6 جواب می‌داد.

16.♘d5!

سفید با قدرت فراوان، شاه سیاه را هدف می‌گیرد.

16...,♘×e4

16...,♘×d5 17.♕×e5

17.♕×e5,♘f6

بدیهی است که 17...,♘f2+ به خاطر 18.♖×f2 بد بود.

18.♖ad1 ♗e6

در صورت 18...,♘×d5، سفید با 19.♗h5! کار را فیصله می‌داد زیرا سیاه نمی‌توانست از f7 دفاع بکند.

19.b4! ♕c6

سیاه چاره‌ای جزاین نداشت. در صورت 19...,♘d7، سفید 20.♕×e6 می‌کرد. در ادامهٔ زیر نیز سفید می‌برد:

19...,♕xc2 20.♕d6+ ♔g8 21.♘e7+

و بعد هم مات مختنق.

20.♘xf6 gxf6 21.♖xf6 ♖g8

تهدید 22.♖xe6 وجود داشت.

22.♗f3 ♕b6 23.♖d6 ♕f2 24.♗xb7 ♕xc2 25.♖xe6

سیاه تسلیم شد.

بازی شمارهٔ ۴

دفاع فرانسوی

سفید: **برونشتاین**

سیاه: **سابو**

استکهلم ۱۹۴۸

1.e4 e6 2.d4 d5 3.♘d2 ♘c6

حرکت رایجتر 3...,c5 است که در فصل دهم بررسی کرده‌ایم.

4.♘gf3 ♘f6 5.e5 ♘d7 6.♘b3 f6 7.♗b5 a6

در صورت 7...,fxe5، سفید 8.dxe5 با تهدید 9.♗xc6 و بعد ♘a5 خواهد کرد. حرکت 7...,a6 را قبلاً با ندارفسکی با مهرهٔ سیاه در برابر آرونین بازی کرده بود (قهرمانی شوروی ۱۹۴۷). حالا برونشتاین نشان می‌دهد که در این واریاسیون سفید برتری واضح کسب می‌کند.

8.♗xc6 bxc6 9.o-o c5

ظاهراً سیاه مشکلات خود را حل می‌کند و تهدیدهایی علیه مرکز سفید به

وجود می‌آورد. اما سفید با ارزیابی دقیق پوزیسیون امکانات نهفته‌ای را برای کسب ابتکار عمل کشف می‌کند. پوزیسیون سیاه محدود می‌نماید و در ضمن در گسترش هم عقب است.

10.c4!

طرفی که برتری گسترشی دارد باید خطوط را باز کند.

10...,dxc4

در صورت

10...,c6 11.exf6 gxf6 12.♕e2 ♔f7 13.♖e1

برتری سفید مسلّم است.

11.♘a5 ♘b6 12.exf6 ♕xf6

بهتر بود سیاه f6 را با پیاده می‌گرفت. البته سفید با 13.♗f4 یا 13.♖e1 حملهٔ خطرناکی پیدا می‌کرد، اما سیاه می‌توانست دفاع کند.

13.dxc5 ♕f5

درصورت 13...,♗xc5، سفید با 14.♗g5 برتری زیاد می‌داشت.

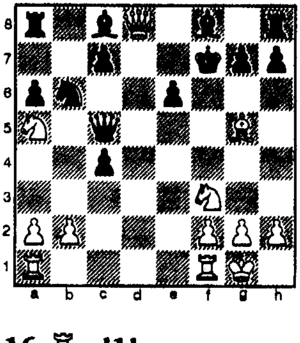
14.♗g5!

این بهترین حرکت سفید در این لحظه است.

14...,♕xc5 15.♕d8+ ♔f7

به نمودار ۵۵۰ نگاه کنید.

(۵۵۰)



16.♖ad1!

همان‌طورکه خودِ برونشتاین گفته است، حرکت خوش‌ظاهر ♘c6 .16 به دلیل ♘d7 ,...16 به جایی نمی‌رسید. سفیدبا ♖ad1 .16 خانهٔ d7 را کنترل و سیاه را فلج کرده است. حالا سیاه چه باید بکند؟ در صورت

16...,♕xa5 17.♕xc7+ ♔g6 18.♗e3!

سفید تهدید مهلک ♘e5+ را دارد. در صورت

17...,♔g8 18.♘e5 h6 19.♗e3 (19.♖d8 ♗b7)

نیز سفید ضمن حملهٔ ماتی، سوار را پس می‌گیرد.

16...,♗b7

این تنها حرکتی است که شاید سیاه را نجات دهد. اما سفید با ترکیب بکری یک سوار جلو می‌افتد.

17.♘xb7! ♖xd8 18.♘xc5 ♖d5

در صورت

18...,♖xd1 19.♖xd1 ♗xc5 20.♘e5+ ♔g8 (20...,♔e8 21.♖d8+) 21.♖d8+ ♗f8 22.♗e7

کار فیصله می‌یافت.

اما حالا سفید با سوار اضافی به سهولت بازی را می‌برد.

19.♘e4 ♗d6 20.♘c3 ♖a5 21.♗c1 h6 22.♖fe1 ♘a4 23.♘xa4 ♖xa4 24.a3 c3 25.b3 ♖a5 26.♖d3 ♖c5 27.♗e3 ♖a5 28.♖xc3 ♖xa3 29.♗c5 ♖a5 30.b4 ♖a4 31.g3 a5 32.b5 ♖d8 33.♔g2 ♖a2 34.♗xd6 cxd6 35.♖c7+ ♔f6 36.♘d4 ♖e8 37.b6 e5 38.b7

سیاه واگذار کرد.

برونشتاینِ جوان با قدرت کوبنده حمله را به نتیجه رساند.

بازی شمارهٔ ۵

گامبی وزیر

سفید: **لیلیانتال**

سیاه: **کوتوف**

قهرمانی شوروی ۱۹۴۸

1.d4 d5 2.c4 e6 3.♘c3 c6 4.♘f3

در صورت

4.e4 dxe4 5.♘xe4 ♗b4+ 6.♗d2 (6.♘c3 c5) ♕xd4 7.♗xb4 ♕xe4+ 8.♗e2 ♕xg2 9.♗f3

سفید تهدید 10.♕d6 دارد، و به ازای دو پیاده‌ای که از دست داده است برتری گسترشی فوق‌العاده کسب می‌کند. در چنین پوزیسیون نامعلومی، طرفی که آماده‌تر باشد و تدارک قبلی بهتر دیده باشد، موفق‌تر است.

4...,♘f6

در ادامهٔ

4...,♘d7 5.e4!

یا

4...,dxc4 5.a4! ♗b4 6.e3 b5 7.♗d2! ♘f6 8.axb5 ♗xc3 9.♗xc3 cxb5 10.b3 ♘d5 11.♗a5

سفید بازی بهتری دارد.

5.♗g5

حرکت 5.e3 تبدیل به شاخهٔ مران در دفاع اسلاو می‌شود که در فصل دهم بررسی کرده‌ایم.

5...,dxc4

حرکت 5...,♘bd7 به شاخه‌های متعارف گامبی وزیر (فصل دهم) می‌انجامد. حرکت متن، به ادامهٔ حادّی منجر می‌شود که باتوینیک بارها با موفقیت از آن استفاده کرده است. این سیستم را بحّق «سیستم باتوینیک» می‌نامند.

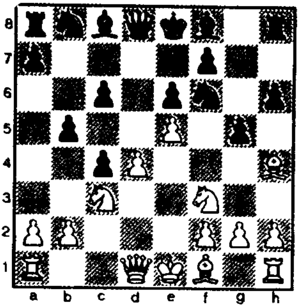
6.e4 b5 7.e5 h6 8.♗h4

در صورت

8.exf6 hxg5 9.fxg7 ♗xg7

فایده‌ای نصیب سفید نمی‌شود.

(۵۵۱)



8...,g5

به نمودار ۵۵۱ توجه کنید.

9.♘xg5

در اینجا حرکت 9.exf6 قابل بازی‌است. مثلاً

9.exf6 gxh4 10.♘e5

(حرکت 10.♘xh4 جالب توجه است، تا در صورت 10...,♕xf6 با 11.g3 جواب بدهد)

10...,♕xf6 11.♗e2

با تهدید ♗h5.

11..., ♘d7 12. ♘×c6 ♗b7 13. ♗f3 a6 14.o-o

و حالا 14..., ♖g8 خوب نیست:

14..., ♖g8 15. ♘d5! e×d5 16. ♖e1+

و سفید برتری فاحش دارد (راگوزین ـ بک، هلسینکی ۱۹۴۶).

تایمانوف با مهرهٔ سیاه در برابر لیسیتسین (۱۹۴۶) حرکت صحیح را که 14..., ♗g7 است بازی کرد.

9...,h×g5

ادامهٔ زیر به سود سیاه نیست:

9..., ♘d5 10. ♘×f7! (10. ♕h5? h×g5!) ♕×h4 11. ♘×h8 ♗b4 12. ♖c1

(اسمیسلوف ـ راگوزین، قهرمانی شوروی ۱۹۴۷)، زیرا سیاه به ازای قوای از دست داده جبران کافی در حمله ندارد.

10.♗×g5 ♘bd7 11.g3 ♗b7 12.♗g2 ♕b6

باتوینیک در برابر لیلیانتال (قهرمانی شوروی ۱۹۴۴) ادامهٔ زیر را اختیار کرد:

12..., ♕a5 13.e×f6 b4

و بازی حادی با امکانات متقابل پدید آمد.

کوتوف طرح دیگری در سر دارد و می‌خواهد هر چه زودتر حرکت c5,... را انجام دهد.

13.e×f6 c5 14.d×c5

در صورت 14.d5، سیاه با !o-o-o,...14 آچمزی ناخوشایندی روی پیادهٔ d ایجاد می‌کند.

14..., ♗ₓc5 15.o-o o-o-o!

سیاه یک پیاده عقب است، اما گسترش خود را کامل کرده است و می‌تواند بر مرکز فشار وارد کند.

16.♕e2 ♗d4! 17.♖ad1

ادامهٔ بغرنج زیر برای سفید مناسبتر بود:

17.a4 ♗ₓc3 18.bₓc3 ♗ₓg2 19.♔ₓg2 ♕c6+ 20.♔g1 bₓa4

زیرا پوزیسیون سفید نسبت به آنچه در بازی اصلی خواهیم دید فعالتر می‌شد.

17...,♘c5

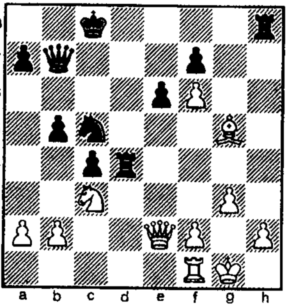
ادامهٔ زیر خوب نبود:

17...,♘e5 18.♖ₓd4 ♕ₓd4 19.♘ₓb5

و پوزیسیون شاه سیاه خطرناک می‌شد.

18.♗ₓb7+ ♕ₓb7 19.♖ₓd4!

(۵۵۲)



این قربانی تفاوت بر ارزیابی واقع‌بینانه‌ای مبتنی است. در صورتی که سفید با حرکتهای عادی به بازی ادامه می‌داد، سیاه با 19...,e5 وضع خود را در مرکز مستحکم می‌کرد.

19...,♖ₓd4

به نمودار ۵۵۲ توجه کنید.

20.♕e5

این حرکت زیاد قوی نیست. به نظر کوتوف، در ادامهٔ زیر پوزیسیون

متعادل می‌شد:

20.♗e3! ♖e4 (20...,e5 21.♗xd4 exd4 22.♕e5)
21.♘xe4 ♕xe4 22.♕d2 ♘d3 23.f3 ♕c6 24.b3

پس از حرکت متن، سیاه برتری می‌یابد.

20...,♖d5 21.♘xd5 ♕xd5 22.♖e1

در صورت تعویض وزیرها در d5، پیاده‌های سیاه بسیار خطرناک می‌شدند. در این صورت، سفید نمی‌توانست با پیاده‌های خود در جناح شاه فعالیت چشمگیری انجام دهد. شاه سیاه به سرعت به نبرد ملحق می‌شد و اسب او پایگاه d3 را در اختیار داشت.

22...,♕c6 23.♕e3 ♘d3 24.♖b1 ♖d8 25.h4?

این اشتباه به قیمت از دست دادن بازی تمام می‌شود. سفید می‌بایستی 22.f3 کند تا بتواند با 26.♕e4 وزیرها را تعویض کند.

25...,♘xb2!

سفید پیادهٔ مهمی را از دست داده است. گرفتن اسب به دلیل کیش رخ در d1 ممکن نیست. گرفتن a7 این کمبود را جبران نمی‌کند زیرا پیادهٔ c4 قدرت مخوفی پیدا کرده است.

26.♕xa7 ♘d3 27.♖d1

پوزیسیون سفید بحرانی است. در صورت

27.♕xf7 ♘e5 28.♕e7 ♘f3+ 29.♔f1 ♘xg5 30. hxg5 ♕h1+ 31.♔e2 ♕e4+

سفید می‌باخت. حرکت 27.♕e3 بهتر بود.

27...,♖d7!

ضربهٔ غیرمنتظره. حالا در صورت ♕e3.‏28، سیاه با حرکت زیبای ♘f4!!‏...,28 کار را تمام می‌کند. در صورت ♕a3.‏28 نیز سیاه ابتدا b4‏...,28 می‌کند و بعد باز هم حرکت کارساز ♘f4‏...,‏ را در آستین دارد.
سفید واگذار کرد.

بازی شمارهٔ ۶

دفاع اسلاو

سفید: **فلور**
سیاه: **ویستانتسکیس**
مسکو ۱۹۴۸

1.d4 d5 2.c4 c6 3.♘f3 ♘f6 4.♘c3 d×c4 5.a4 ♗f5 6.e3 e6 7.♗×c4 ♗b4 8.o-o

برای آگاهی بیشتر به «دفاع اسلاو» در فصل دهم نگاه کنید.

8...,♘bd7 9.♕e2 ♗g6 10.e4

این قربانی پیاده بسیار جالب است.

10...,o-o

سیاه قربانی را نپذیرفته است. البته در صورت
10...,♗×c3 11.b×c3 ♘×e4 12.♗a3 ♕c7 (12...,♘×c3 13.♕b2) 13.♖fc1
سفید ابتکار عمل دراز مدتی کسب می‌کرد. اما سیاه می‌بایست قربانی را بپذیرد تا در لحظهٔ مناسبی آن را پس دهد و تعادل را برقرار کند.

حالا سفید مرکز پیاده‌ای نیرومندی دارد.

11.♗d3

حرکت 11.e5 خانهٔ d5 را به سیاه می‌داد. پس سفید نباید در انجام این حرکت شتاب نشان دهد.

11...,♕a5 12.e5

حالا این حرکت لازم بود، زیرا سیاه خودش می‌خواست این حرکت را انجام دهد.

12...,♘d5

ادامهٔ زیر خوب نبود:

12...,♗xd3 13.♕xd3 ♘d5 14.♘g5

و سفید حملهٔ شدید کسب می‌کرد.

13.♗xg6 fxg6

حرکت صحیح. عموماً در چنین تعویضهایی g6 را با h7 می‌گیرند، اما در این وضعیت خاص، در صورت

13...,hxg6 14.♘e4

سفید مانور ♘fg5 و انتقال وزیر به جناح شاه را انجام می‌داد و حمله در ستون h بسیار خطرناک می‌شد.

14.♘e4 ♖ae8 15.♗d2

سفید می‌خواهد فیل سیاه رو را تعویض کند تا خانهٔ d6 را به اشغال اسب خود در آورد.

15...,♘f4

طرح سفید عملی نشد. مجبور است فیل را با اسب در f4 تعویض کند، زیرا وزیر خانهٔ عقب نشینی مناسبی ندارد.

16.♗×f4 ♖×f4 17.g3 ♖ff8 18.♘fd2 ♘b6

ادامهٔ زیر

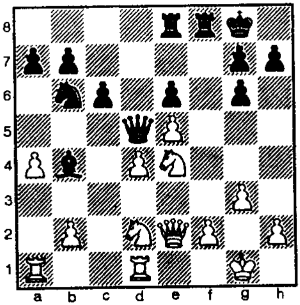
18...,♕b6 19.♘c4 ♕×d4

به علت 20.♖ad1 بد بود.

19.♖fd1 ♕d5

به نمودار ۵۵۳ نگاه کنید.

(۵۵۳)



20.a5!

یک قربانی پوزیسیونی، تا فیل خانهٔ d6 را کنترل نکند، و این خانه برای اسب خالی شود.

20...,♗×a5 21.♘d6 ♖e7 22.♘2e4 ♘c8 23.♘c5! b6?

این حرکت اشتباه سبب باخت می‌شود. البته ادامهٔ زیر هم خوب نبود:

23...,♘×d6 24.e×d6 ♕×d6 25.♖×a5 b6 26.♘e4

اما سیاه می‌توانست با 23...,♗b6 همچنان به دفاع ادامه دهد.

24.♘×c8 ♖×c8 25.♘a6!

حرکتی زیرکانه. حالا تهدید b4 دفاع نمی‌شود و سیاه یک سوار از دست می‌دهد.

25...,♕b5 26.♕×b5 c×b5 27.b4 ♗×b4 28.♘×b4 a5

حرکت 28...,♖c4 امکانات بیشتری به سیاه می‌داد، زیرا اسب خانهٔ

عقب‌نشینی نمی‌داشت و سفید مجبور بود 29.♖ab1 بازی کند. آنگاه سیاه با29...,a5 امکانات واقعی پیدا می‌کرد.

حالا اسب سفید به آسانی از طریقd3 و f4 به e2 می‌رود و موقعیت خوبی به دست می‌آورد.

29.♘d3 ♖d8 30.♘f4 g5 31.♘e2 ♖c7 32.f3

راه شاه باز می‌شود.

32...,b4 33.♔f2 ♔f7 34.♔e3 ♔e7 35.f4 gxf4+ 36.gxf4 g6

سفید برای بردن بازی چه باید بکند؟ باید برای رخهای خود ستونهایی را بگشاید تا به مواضع سیاه نفوذ کند.

37.h4! ♖a8 38.♖ab1 ♖ac8 39.h5 ♔f7 40.♖h1 ♔g7 41.hxg6 hxg6 42.d5!

خانه مهم d4 برای اسب خالی می‌شود.

42...,exd5 43.♖hg1 d4+

سفید تهدید 44.f5 داشت. در صورت 43...,♖f7 سفید حرکت 44.♘d4 را با تهدید ♘e6+ انجام می‌داد.

44.♘xd4

سیاه واگذار کرد.

سفید بازی را با دقت قابل تحسینی به نتیجه رساند.

بازی شمارهٔ ۷

دفاع هندی وزیر

سفید: **اویوه**

سیاه: **کرس**

رویارویی ۱۹۳۹ (بازی نهم)

1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♘f3 b6 4.g3 ♗b7 5.♗g2 ♗e7 6.o-o o-o 7.♘c3 ♘e4 8.♕c2 ♘xc3 9.♕xc3 d6

حرکت 9...,♗e4 یا 9...,f5 به قصد کنترل خانهٔ e4 بهتر است. برای بررسی این شاخه به فصل دهم مراجعه کنید.

10.♕c2 f5 11.♘e1 ♕c8

قصد سیاه این است که بعد از تعویض فیلهای سفید رو، با وزیر قطر h1-a8 را کنترل کند.

12.e4 ♘d7 13.d5

این حرکت عجولانه است و پوزیسیون مرکز را تضعیف می‌کند. سفید تصور می‌کند که بعد از

13...,♘f6 14.exf5 exf5

با مانور ♘-d3-f4 بازی خوبی پیدا می‌کند.

ادامهٔ صحیح برای سفید این بود:

13.exf5 exf5 14.♗h3 g6 15.♗h6

با گسترش مناسب.

13...,fxe4! 14.♕xe4

در صورت 14.dxe6 ، سیاه ♘c5 ,...14 می‌کرد و e6 از بین می‌رفت. همچنین

14.♗xe4 ♘f6 15.♗g5 h6

برای سیاه مناسب بود.

14...,♘c5 15.♕e2

اگر سفید ♕c2 .15 می‌کرد، بعد از exd5 ,...15 پیادهٔ d5 منفرد می‌شد.

15...,♗f6 16.♗h3

یک طرح وسوسه‌انگیز اما غلط برای حمله به e6. کرس با بازی منطقی و دقیق این طرح را خنثی می‌کند. حرکت 16.dxe6 بهتر بود.

16...,♖e8 17.♗e3 ♕d8! 18.♗xc5 exd5!

حرکتی بسیار قوی. حرکت dxc5 ,...18 به دلیل +♗xe6 .19 بد بود.

19.♗e6+

به نظر کرِس، حرکت ♗e3 .19 که با پاسخ d4 ,...19 مواجه می‌شد بهتر بود، زیرا سیاه سوار را با برتری پوزیسیونی مختصری پس می‌گرفت.

19...,♔h8 20.♖ad1

در صورت 20.cxd5، سیاه ♗xd5! ,...20 می‌کرد. در صورت ♗a3 .20 هم ، سیاه با ♕e7 ,...20 فیل e6 را می‌گرفت.

20...,dxc5 21.♘g2

چرا سفید d5 را نگرفت؟ زیرا سیاه بعد از

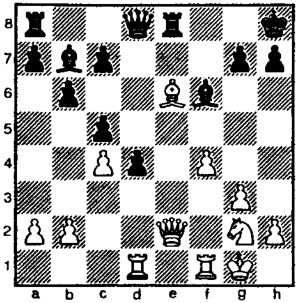
21.cxd5 ♗d4

تهدید ♗xd5 ,...22 می‌داشت، و اگر سفید وزیر را از ستون e خارج می‌کرد سیاه حتی‌امکان ♖xe6 ,... و ♕d5 ,... را هم پیدا می‌کرد.

21...,d4 22.f4

به نمودار ۵۵۴ توجه کنید.

(۵۵۴)



22...,d3!!

یک ترکیب زیبا و دقیق. سیاه وزیر خود را با رخ و سوار سبک تعویض می‌کند اما حملهٔ خردکننده‌ای به دست می‌آورد.

23.♖xd3 ♕xd3 24.♕xd3 ♗d4+ 25.♖f2

در صورت 25.♔h1 اسب در g2 آچمز می‌شد، و سوارهای هماهنگ سیاه خیلی زود بازی را فیصله می‌دادند.

25...,♖xe6 26.♔f1 ♖ae8

سیاه برای گرفتن f2 عجله ندارد. فیل نیرومند d4 در مرکز ضعیفتر از رخ نیست.

27.f5 ♖e5 28.f6

سفید تله گذاشته است. ظاهراً بعد از

28...,♗xf2 29.♔xf2 ♖e2+ 30.♕xe2 ♖xe2+ 31.♔xe2 ♗xg2

سیاه می‌برد، اما در واقع این سفید است که همین لحظه با 32.f7 کار را به سود خود تمام می‌کند.

28...,gxf6 29.♖d2 ♗c8

با تهدید ...,♗h3 و آچمز کردن اسب.

30.♘f4 ♖e3 31.♕b1 ♖f3+ 32.♔g2 ♖xf4!

سیاه با این قربانی زودتر به نتیجه می‌رسد.

33.gxf4 ♖g8+ 34.♔f3

(34.♔f1 ♖g1+ ; 34.♔h1 ♗b7+)

34...,♗g4+

سفید واگذار کرد.

در صورت 35.♔g3، سیاه +35...,♗f5 می‌کند. در صورت
35.♔e4 ♖e8+ 36.♔d5 ♗f3+

نیز بازی تمام است.

بازی شمارهٔ ۸

دفاع نیمزو ـ هندی

سفید: **لیلیانتال**

سیاه: **نایدورف**

استکهلم ۱۹۴۸

1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♘c3 ♗b4 4.a3 ♗xc3+ 5.bxc3 c5

دربارهٔ این حرکتهای گشایشی درفصل دهم بحث کرده‌ایم. حرکت 5...o-o به جای 5...c5 جالب توجه است.

6.e3! ♘c6 7.♗d3 b6

سیاه می‌خواهد در لحظهٔ مناسب با ♗a6,... و ♘a5,... به c4 حمله کند. حرکت 7...,d5 هم قابل بازی بود.

8.♘e2 o-o 9.e4

شاخهٔ 4.a3 گاهی به پوزیسیونهای حاصل از 4.e3 تبدیل می‌شود.

9...,♘e8 10.o-o d6

سیاه می‌خواهد با 11...,f5 راه فیل d3 را ببندد.

11.e5

سفید پیاده‌های خود را ضعیفتر می‌کند اما به فیلهای خود آزادی عمل می‌دهد. این ایدهٔ هوشمندانه‌ای است.

11...,dₓe5 12.dₓe5 ♗b7

حرکت ?12...,♘ₓe5 به علت +13.♗ₓh7 غلط بود و وزیر در d8 از دست می‌رفت. اما حرکت متن جالب نیست و بهتر بود سیاه ادامهٔ زیر را بازی کند:

12...,♗a6 13.♗f4 ♘a5

در این حالت، لیلیانتال قصد داشت چنین ادامه دهد:

14.♕c2 g6 15.♗h6 ♘g7 16.♘g3

13.♗f4 f5

در صورت

13...,♕c7 14.♕c2 g6 15.♗h6 ♘g7 16.f4

سفید اسب را از طریق g3 به e4 منتقل می‌کرد.

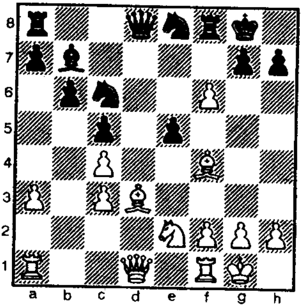
14.eₓf6 e5?

حالا سفید با حرکتی زیبا و غافلگیر کننده جواب می‌دهد. بهتر بود سیاه با 14...,♘ₓf6 از پوزیسیون دفاع کند. به نمودار ۵۵۵ توجه کنید.

15.fₓg7! ♖ₓf4 16.♘ₓ f4 eₓf4 17.♗ₓh7+!!

ضربهٔ کاری، و نقطهٔ اوج ترکیبی که از حرکت پانزدهم آغاز شده است.

(۵۵۵)



سیاه به ازای رخ سه سوار سبک می‌گیرد اما محکوم به باخت است زیرا هم شاه او بی‌محافظ مانده و هم سوارهایش فعال نیستند.

17...,♔xh7 18.♕h5+ ♔xg7 19.♖ad1 ♕f6

سیاه چاره‌ای جز این نداشت. مثلاً

19...,♕c7 20.♕g4+ ~ 21.♖d7

یا

19...,♕e7 20.♖fe1

یا

19...,♕c8 20.♖fe1 ♘f6 21.♕g5+ ♔f7 22.♖d6

و سیاه می‌باخت.

20.♖d7+ ♔f8 21.♖xb7 ♘d8

پوزیسیون سیاه غیرقابل دفاع است. در صورت 21...,♖d8، سفید 22.♖e1 با تهدید ♖h7 می‌کرد.

22.♖d7 ♘f7 23.♕d5!

ضربهٔ آخر. حرکت 23...,♖d8 به دلیل 24.♖xf7+ قابل انجام نیست.

23...,♖b8 24.♖e1 f3 25.♖e3

سیاه واگذار کرد.

حرکت 25...,♘g5 با جواب 26.h4 مواجه می‌شود.

بازی شمارهٔ ۹

دفاع گرونفلد

سفید: **نایدورف**

سیاه: **راگوزین**

استکهلم ۱۹۴۸

1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3.♘c3 d5 4.♘f3 ♗g7 5.♕b3 d×c4 6.♕×c4 o-o 7.e4 ♗g4

این حرکتهای گشایشی را در فصل دهم بررسی کرده‌ایم.

8.♘g5

سفید از تعویض در f3 اجتناب کرده (نگذاشته پیاده‌هایش ضعیف شوند) و می‌خواهد به فیل در g4 حمله کند و اسب را به f3 برگرداند. اما این طرح در آغاز بازی خطرناک است و سبب اتلاف وقت می‌شود.

8...,♘c6

در صورت 8...,h6 سفید 9.h3 می‌کرد.

9.d5 ♘e8

پاسخی دورازانتظار سفید. حالا 10.d×c6 غلط است زیرا +10...♗×c3 و بعد +11...♕d1 مات.

10.h3 ♘e5 11.♕b3 ♗c8 12.♗e2

این حرکت درست نیست. ادامهٔ زیر

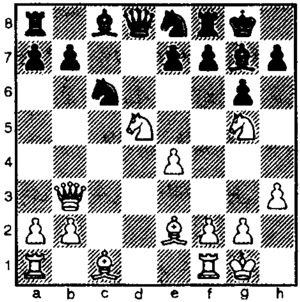
12.f4 ♘d7 13.♗e3

به منظور ممانعت از گسترش و فعالیت سوارهای سیاه، جالب توجه بود.

12...,c6 13.o-o c×d5 14.♘×d5 ♘c6!

سیاه مرکز پیاده‌ای را شکسته است و حالا با تهدید ♘d4 ,..15 می‌خواهد خانه‌های مرکزی را تصرف کند. به نمودار ۵۵٦ توجه کنید.

(۵۵۶)



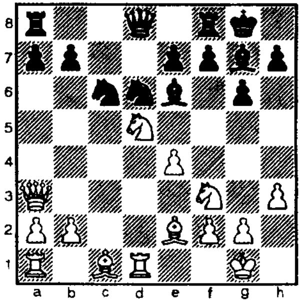
15.♘f3 ♘d6 16.♖d1 ♗e6

حرکت ♘×e4 ,...16 به علت +♘f6 .17 غلط بود، زیرا به رغم تعادل تقریبی قوا، سفید برتری پوزیسیونی کسب می‌کرد.

17.♕a3

سفید وزیر را از آچمزی خارج کرده است و تهدید +♘×e7 .18 را دارد. به نمودار ۵۵٧ توجه کنید.

(۵۵۷)



راگوزین نشان می‌دهد که سفید مرتکب اشتباه آموزنده‌ای شده است. بهتر بود سفید حرکت ♕d3 .17 رابا دفاع از e4 انجام می‌داد.

17...,♘×e4!

حرکتی جسورانه و زیبا و در عین حال صحیح. کمتر شطرنجبازی حاضر

به تعویض وزیر با رخ و اسب و پیاده می‌شود. از لحاظ کمّی، این تعویض مناسب نیست. اما به رغم تصورات کلیشه‌ای، در صورت فعال بودن سوارها و کنترل مرکز، چنین تعویضی صحیح است. اکنون سوارهای سفید موقعیت غیر فعالی دارند و سیاه با تشخیص این موضوع دریافته است که در آینده می‌تواند به حمله بپردازد.

18.♘f6+ ♘xf6 19.♖xd8 ♖axd8 20.♗d2 ♘e4

برای جلوگیری از انتقال فیل به c3.

21.♗e3 ♘d6 22.♖c1

تهدید سیاه ♘c4 ,...22 و کسب برتری دو فیل بود.

22...,♘f5 23.♗f4 ♗d5!

سیاه به سوارهای خود آرایش مناسبی داده و به فشار خود در مرکز افزوده است. حالا مقدمات حرکت پیادهٔ e فراهم شده و سوارهای سفید مجبور به عقب‌نشینی خواهند شد.

24.♗c4 ♗xc4 25.♖xc4 e5 26.♗g5 ♖d1+ 27.♔h2 h6 28.♖c1 ♖d7

سیاه تعویض نمی‌کند. اگر پوزیسیون ساده شود، اجرای حمله مشکل می‌شود.

29.♗e3 e4 30.♘e1

در صورت

30.♘d2 ♘xe3 31.♕xe3 ♖d3

سیاه به فشار خود می‌افزود.

30...,♖fd8 31.♗c5

با ♕b3.31 بهتر می‌شد دفاع کرد.

31...,♗e5+ 32.g3 ♖d2

حتی در صورت ♔g1.32 هم این حرکت قوی بود. حالا دو تهدید ♗xb2 ,... و ♗xg3+ ,... را نمی‌توان همزمان خنثی کرد.

33.♖c2 ♗xg3+ 34.♔g2 ♗e5

ادارهٔ بازی کاملاً در دست سیاه است.

32.♔f1 ♖xc2

شاید ♖d1 ,...35 قوی‌تر بود.

36.♘xc2 ♖d1+ 37.♔e2 ♖b1 38.b4 ♖b2 39.♔d1 ♖b1+ 40.♔d2 ♗f6!

سیاه خانهٔ e5 را برای اسب خالی می‌کند.

41.♗xa7 ♘e5 42.♕a4 ♘f3+ 43.♔e2 ♘g1+

در این لحظه ادامهٔ بازی به روز بعد موکول شد اما نایدورف از ادامهٔ بازی چشم پوشید و آن را واگذار کرد. در ادامهٔ زیر، باخت سفید حتمی بود:
44.♔d2 ♘f3+ 45.♔e2 ♘d6 46.♕d7 ♘g1+ 47 ♔e3 ♖d1

و حالا مثلاً

48.♘d4 ♖d3+ 49.♔f4 ♘e2+ 50.♘xe2 ♖f3+ 51.♔g4 h5+ و مات

بازی شمارهٔ ۱۰

دفاع گرونفلد

سفید: **لونفیش**

سیاه: **لیلیانتال**

قهرمانی شوروی ۱۹۴۸

1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3.♘c3 d5 4.cxd5 ♘xd5 5.e4 ♘b6

سیاه می‌خواهد از واریاسیونهای شناخته شده و تئوریک اجتناب کند. حرکت طبیعی 5...,♘xc3 را در فصل دهم بررسی کرده‌ایم. در ادامه‌ای که سیاه برگزیده است، نبرد علیه پیاده‌های مرکزی سفید با دشواریهای بسیار همراه خواهد بود.

6.♘f3 ♗g7 7.h3

برای جلوگیری از 7...,♗g4 تا سیاه نتواند بر خانهٔ مرکزی d4 فشار آورد.

7...,o-o 8.♗e3 ♘c6

سیاه بهتر بود که ادامهٔ

8...,♗e6 9.♗e2 ♗c4

را بازی می‌کرد تا از طریق تعویض، محدودیت پوزیسیون خود را کمتر کند. به دلیل قدرت پیاده‌های مرکزی سفید، سوارهای سیاه فعالیت لازم را نخواهند داشت.

در طرحی که پیشنهاد کرده‌ایم، سیاه می‌توانست مقدمات حرکت c5,... را فراهم کند.

9.♗e2 e5

این حرکت، بر خلاف c5..., ضربه به مرکز سفید محسوب نمی‌شود. خانهٔ e5 از دسترس سوارهای سیاه خارج می‌شود و فیل g7 که معمولاً در دفاع گرونفلد اهمیت بسیار دارد محدود می‌گردد. با جواب سفید، معلوم می‌شود که حرکت اسب سیاه در جناح وزیر اتلاف وقت بوده است.

10.d5 ♘b8

در صورت 10...,♘e7، سفید 11.♗c5 می‌کرد و پوزیسیون سیاه همچنان محدود می‌ماند.

11.a4

حرکت خوبی است. اسب دیگر سیاه نیز تحت فشار قرار می‌گیرد.

11...,a5

حالا نقطهٔ ضعف در پوزیسیون سیاه پدید می‌آید. شاید بگویید که حرکت 11.a4 هم سبب ضعف در پوزیسیون سفید شده است و نقاط b3 و b4 تضعیف شده‌اند. این سخن درست است، اما سفید مهاجم است و سیاه مدافع، و این برتری به سفید امکان می‌دهد که از نقاط ضعف حریف بهره‌برداری کند. سیاه اصلاً به این امر نمی‌تواند فکر کند که از ضعف سفید در جناح وزیر استفاده کند زیرا پوزیسیون محدود فشرده‌ای دارد و باید به فکر ترمیم پوزیسیون خودش باشد.

12.o-o ♘a6 13.♕b3 ♘d7

حرکت 13...,♘b4 به دلیل 14.♗c5 غلط بود.

14.♗xa6

سفید از طرحهای سیاه جلوگیری می‌کند. سیاه می‌خواست با

♘dc5,...6، b6,... و ♕e7,... وضعیت دفاعی مستحکمی ایجاد کند.

14...,bxa6

چرا سیاه آرایش پیاده‌های خود را به هم می‌ریزد؟ برای آنکه در ستون b بازی فعالانه‌ای کسب کند. در صورت

14...,♖xa6 15.♖ac1

و بعد 16.♘b5 ، سیاه به شدت تحت فشار قرار می‌گرفت.

15.♖fd1 ♖b8 16.♕a2 ♘b6 17.♖ac1 ♖e8 18.♘b1

با تهدید 19.♗d2 و گرفتن a5. سیاه با حملهٔ متقابل به a4، مقابله می‌کند.

18...,♗d7 19.♗g5 ♕c8

در صورت 19...,f6 سفید نمی‌بایست 20.d6+ بازی کند. زیرا سیاه با 20...,♗e6 جواب می‌داد. حرکت صحیح 20.♗d2 می‌بود تا 20...,♗xa4 را با 21.d6+ پاسخ گوید.

20.d6

به زودی این پیاده قدرتی سهمگین می‌یابد.

20...,c5 21.♗e3 ♗e6

21...,♘xa4 22.b3 ♘b6 23.♖xc5

22.b3 ♘d7 23.♘bd2 ♕c6 24.♘c4!

آغاز یک ترکیب دور و دراز. سفید با دادن e4، فیل e6 را که نقش دفاعی مهمی دارد تعویض می‌کند.

24...,♕xe4 25.♘g5 ♕c6 26.♘xe6 ♖xe6 27.♘xa5 ♕b6

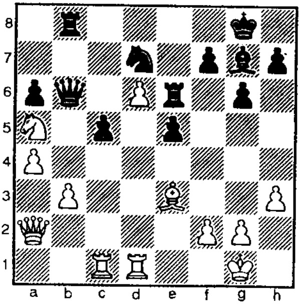
به نمودار ۵۵۸ توجه کنید.

28.b4!!

حالا نکات ترکیب سفید که در حرکت بیست و چهارم آغاز شده بود روشن می‌شود. در صورت

28...,♖xd6 29.♖xd6 ♕xd6 30.bxc5 ♕c7 31.c6

(۵۵۸)



سیاه قادر نخواهد بود پیادهٔ جدید رونده را متوقف کند.

28...,♕xb4 29.♘c6 ♕b3

وگرنه سیاه تفاوت می‌داد.

30.♘xb8!!

قربانی غیرمنتظره، و نقطهٔ اوج ترکیب سفید. قدرت پیادهٔ d6 حالا نمایان می‌شود.

30...,♕xa2 31.♘xd7 ♖e8 32.♗g5!

سفید خانهٔ d8 راکنترل می‌کند و تهدید او

33.♘f6+ ♗xf6 34.♗xf6

و بعد 35.d7 است.

32...,♖a8 33.♘b6 ♖a7 34.d7 ♖xd7 35.♘xd7

حالا سفید برتری قوای چشمگیری دارد.

35...,h6 36.♘f6+ ♔f8 37.♖d8+ ♔e7 38.♖e8+ ♔d6 39.♘e4+

سیاه واگذار کرد.

در صورت 39...., ♔d7 سفید می‌تواند چنین ادامه دهد:

39..., ♔d7 40. ♖e7+ ♔c6 41. ♖xc5+ ♔b6 42.a5+

سفید این نبرد را به طرزی عالی هدایت کرد.

پاسخ مسائل

صفحهٔ ۴۳ ، مسئلهٔ ۱: اِشکال پوزیسیون این است که سیاه ۹ پیاده دارد. هر کدام از پیاده‌های سیاه را که بردارید، سفید می‌تواند در یک حرکت مات کند.

صفحهٔ ۴۳، مسئلهٔ ۲: در واقع اسب g8 به b8 انتقال یافته است:

1. ♘f3 d5 2. ♘e5 ♘f6 3. ♘c6 ♘fd7 4. ♘xb8 ♘xb8

صفحهٔ ۱۵۳:

1.♔c8! ♔c6

تهدید سفید 2.a6 بود.

2.♔b8 ♔b5 3.♔b7!

باز هم با تهدید 4.a6.

3...., ♔xa5 4.♔c6

و حالا شاه سفید در مربع پیادهٔ سیاه قرار دارد، و بازی مساوی است.

صفحهٔ ۲۲۴

تمرین ۱

1.♘e7+ ♖8xe7 (1...., ♖2xe7 2.♕xe7) 2.♖d8+ ♖e8
3.♕f8+ ♖xf8 4.♖xf8 مات

تمرین ۲

1.♕e8+ ♖xe8 2.♖xe8+ ♗xe8 3.c7+ ♖xf3
4.c8=♕ مات

تمرین ۳

1.♖d6 ♖xd6 (1....,cxd6 2.f7) 2.g8=♕+ ♔d7
(2...., ♖d8 3.♕xd8+) 3.♕f7+ ♔c6 4.♕e8+ ♔b6
5.♕e3

با تهدید 6.b4 یا 6.♕xc5+ و سپس 7.f7.

تمرین ۴

سفید می‌توانست به این ترتیب ببرد:

1.♖xe8 ♕xe8 2.♕a4

در صورت 1.♕a8، سیاه قادر بود چنین جواب بدهد:

1.♕a8? ♖xa2 2.♕xa2 ♖xb8

یا

1.♕a8? ♖xa2 2.♖xe8 ♖xa8 3.♖xf8+ ♖xf8
4.♖b7 ♖c8

و بازی را به سود خود کند.

میراث شطرنجی آلخین نویسنده :کوتوف /مترجم :آبتین گلکار/چهار جلدی

جلد اول:زندگینامه -تئوری گشایشها /۲۶۴ صفحه /۶۵۰۰ تومان

جلد دوم :تاکتیک و ترکیب / ۳۱۸ صفحه/ ۸۵۰۰ تومان

جلد سوم: حمله و دفاع / ۲۸۰ صفحه/ ۸۰۰۰ تومان/چاپ ۱۳۹۱

جلد چهارم: آخر بازی /۸۵۰۰ تومان/ چاپ ۱۳۹۱

روش جدید آموزش شطرنج /نویسنده: لو آلبرت - رومن پلتز ترجمه عباس لطفی/دو جلد در یک جلد/ چاپ چهارم / ۵۲۰ صفحه/۶۰۰۰ تومان

حرکات نامرئی در شطرنج /امانوئل نیمان/ترجمه احسان محمد اسماعیل ۳۳۶ صفحه/۶۵۰۰ تومان

گشایشهای شطرنج به زبان ساده / نویسنده: جان واتسن ترجمه: احسان محمد اسماعیل / چاپ اول ۱۳۹۱/ ۴۵۰۰ تومان

هنر دفاع جانانه در شطرنج /نویسنده: لو پولوگایفسکی/یاکوف دامسکی/ترجمه: احسان محمد اسماعیل/۴۲۴ صفحه/۷۹۰۰ تومان

آچمزی/ پاول دوبرینتسکی/ترجمه:ابوالقاسم نجیب/چاپ ۱۳۹۱/۳۵۰۰ تومان

مات‌های دو حرکتی/ نویسنده: پاول دوبرینتسکی/ ابوالقاسم نجیب/۱۵۰۰ تومان

تئوری آخر بازی شطرنج / نویسنده: آندره شرون/ترجمه: عباس لطفی ۲۹۶ صفحه/۴۵۰۰ تومان

تئوری شروع بازی شطرنج / عباس لطفی/۴۸۰صفحه/ ۴۸۰۰ تومان

استراتژی و تاکتیک در شطرنج / عباس لطفی/۲۱۶ صفحه/ ۲۶۰۰ تومان

ایلیا لِووُیچ مایزلیس (۱۸۹۴-۱۹۷۸)

از تئوری‌پردازان پرآوازهٔ شطرنج روس بوده که در زمینهٔ تألیف آثار شطرنج و پژوهش‌های تاریخی این بازی فکری، خدمات ارزنده‌ای کرده است.

او سردبیر یا همکار چند نشریهٔ شطرنج به زبان‌های روسی و انگلیسی بوده و کتاب‌های مفیدی برای نوآموزان و نوجوانان نوشته است. سهم او در گسترش و ترویج بازی شطرنج بر صاحب‌نظران پوشیده نیست. مهم‌ترین آثار ترجمه‌ای مایزلیس عبارتند از ترجمهٔ روسی کتاب سیستم من اثر آرون نیمزوویچ، و ترجمهٔ کتاب آخر بازی در تئوری و عمل اثر امانوئل لاسکر.

تألیفات مهم مایزلیس به این شرح است:

نوآموز شطرنج، اصول استراتژی گشایش‌ها، درسنامهٔ شطرنج، آخر بازی رخ و پیاده، آخر بازی پیاده، اسب، فیل (زیر نظر آورباخ)، و مجموعهٔ ویکتور چگونه شطرنج‌باز شد.

کتابی که در دست دارید **(تئوری بنیادی شطرنج)** مهم‌ترین و معروف‌ترین اثر مایزلیس است.

فرزین

فروشگاه: خیابان انقلاب، ابتدای خیابان دانشگاه، شماره ۱۷۴

تلفن: ۶۶۴۶۲۴۰۶ دفتر مرکزی: ۶۶۴۸۴۱۹۰

ISBN:978-964-90006-1-9